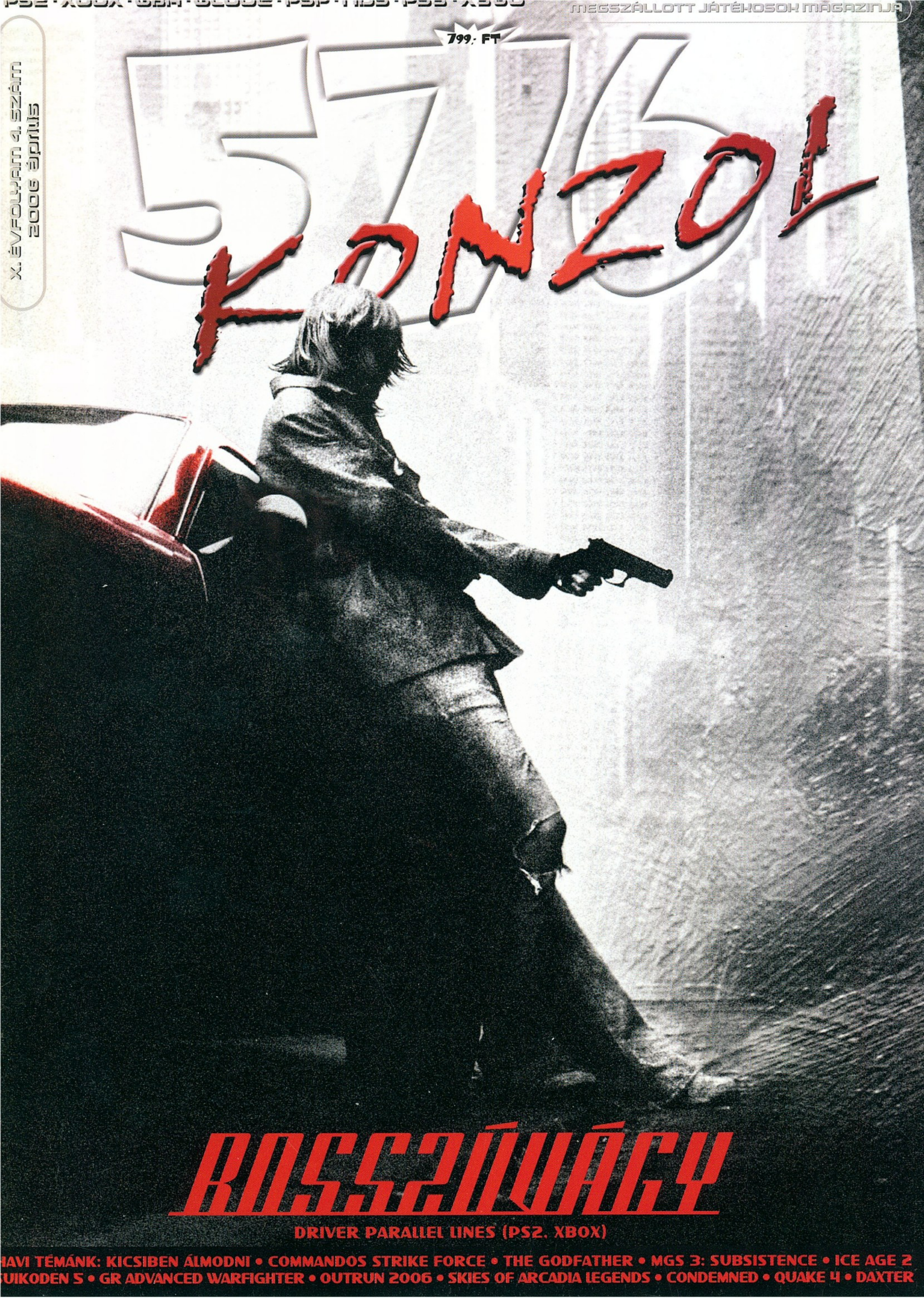

PS2 • XBOX • GBA • GCUBE • PSP • NDS • PS3 • X360
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
799,- FT
X. ÉVFOLYAM 4. SZÁM
2006 április
576 KONZOL
BOSSZÚVÁGY
DRIVER PARALLEL LINES (PS2, XBOX)
HAVI TÉMÁNK: KICSIBEN ÁLMODNI • COMMANDOS STRIKE FORCE • THE GODFATHER • MGS 3: SUBSISTENCE • ICE AGE 2
SUIKODEN 5 • GR ADVANCED WARFIGHTER • OUTRUN 2006 • SKIES OF ARCADIA LEGENDS • CONDEMNED • QUAKE 4 • DAXTER

576 KByte

www.576.hu

A HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ

Pólus Center
06 1 419 4117



Mammut II.
06 1 345 8076



Árkád
06 1 434 8076



Campona
06 1 424 3424



Duna Plaza
06 1 239 2858



West End
06 1 238 7576



Europark
06 1 280 9585



Debrecen Plaza
06 52 342 120



Szeged Plaza
06 62 468 978



Kecskemét Malom
06 76 328 119

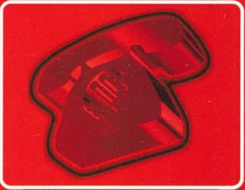


Internetes rendelés



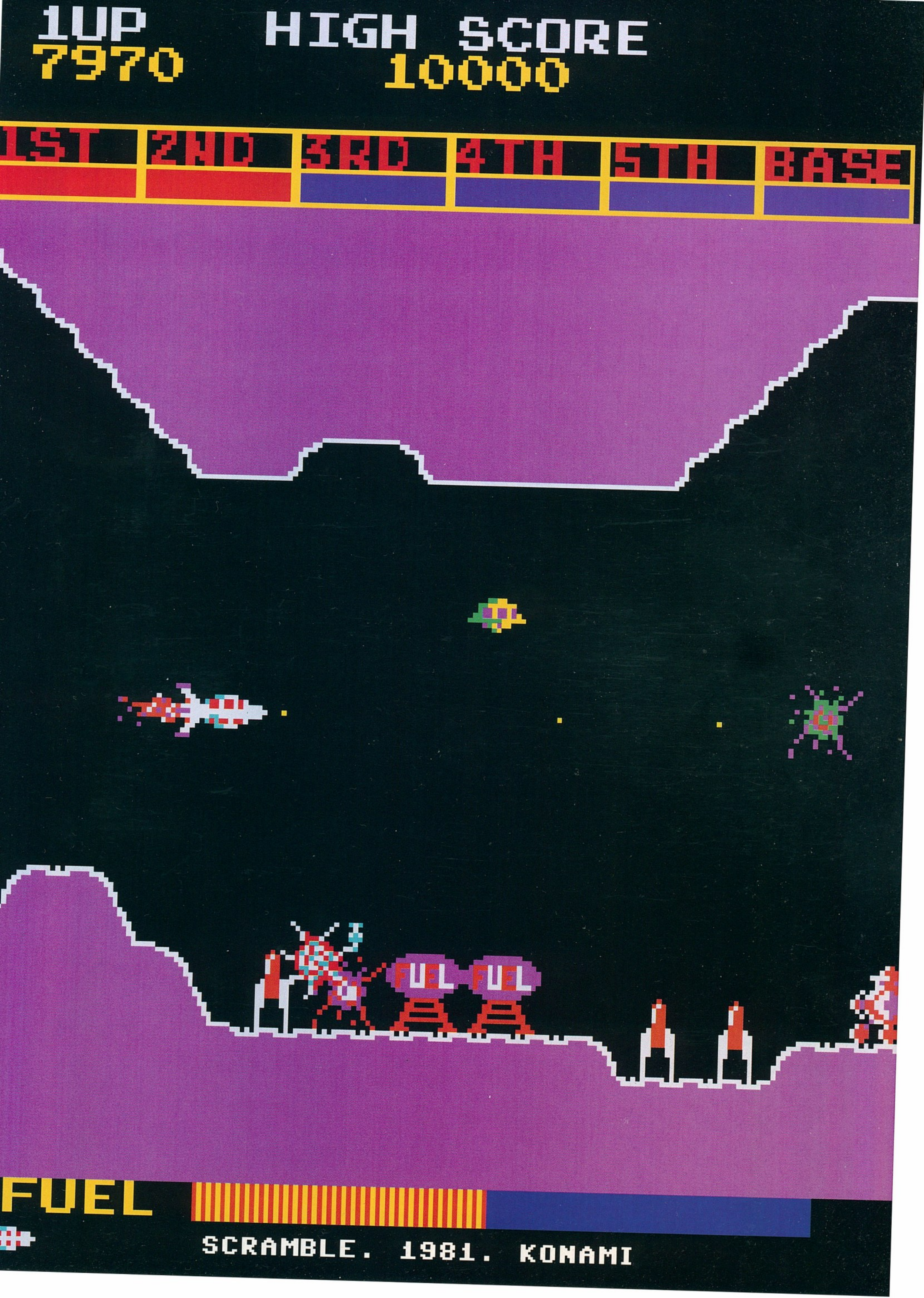
www.576.hu

Telefonos rendelés



06 70 365 0385




1UP
7970
HIGH SCORE
10000
1ST 2ND 3RD 4TH 5TH BASE
FUEL
FUEL
FUEL
SCRAMBLE. 1981. KONAMI

TARTALOM



AKTuális 93

2006 ÁPRILIS – A MEGLEPETÉSEK HÓNAPJA

Úgy zárni egy hónapot, hogy az újság anyagának nyomdába küldésekor már hegyekben álljanak a stuffok a következő számhoz, finoman szólva olyan ritkaság, mint Doom 3-ban a vakító napsugár. Kevés ilyen szerencsés hónap van minden évben, és ha van, az is persze év végén, Karácsony előtt, akkor viszont rogyásig – hiába, „áldott” fogyasztói társadalomban élünk, ahol a játékokat nem a játékosoknak készítik, akik egész évben szórakozni szeretnének, hanem a vevőknek, akik csak költeni az ünnepek előtt.

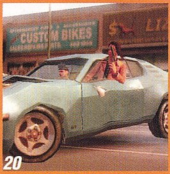
A főszerkesztő így tavasz magasságában már annak is nagyon örül, ha látja, hogy legalább két-három komolyabb húzócímre tud majd alapozni, majd az elkövetkező hetek során minden este fekete csirkét áldoz a szerkesztőség vudu oltárán, hogy jöjjön, aminek jönnie kell – azaz legyen mivel megtölteni a magazinját (lapzárta előtt 4 nappal 6 üres oldal), egy tesztelő se betegedjen meg (jaj főnök, még a kontrollert sem tudtam felemelni), senki ne vesszen össze a barátnőjével (nem írok többet, inkább a megáradt Dunának megyek), és végre dobja ki Nefarian a régen várt mellvértemet a World of Warcraftban (mert mindent dob, csak az enyémet nem, hogy forduljon fel).

Én a kiadókat ismerve ebben a témában nem vagyok egy nagyreményű pali, így azt mondtam magamnak, hogy ha minden kötél szakad, majd az X360 vaskosan kecses gerince elviszi az áprilist a hátán, és gyorsan szétszórtam a két aktuális kis kedvencemet, a CoD2-t meg a Condemnedet drága tesztelőim között – mert ezekről tudtam, hogy elég ütős darabok –, mikor is beállított a postás a legújabb Driver epizóddal, amiről halvány lila *ingom sem volt, hogy most esedékes a megjelenése. Kábé kétperces túrás után megtaláltam hozzá azt a fantasztikus illusztrációt, amit most a címlapon láthattok, aztán azt a dög „kedilekkes” karakterkészletet, amiből a feliratot csináltam, amitől annyira belelkesedtem, hogy tudtam, itt már minden rendben lesz.

Lett is. Egy hét alatt olyan meglepetések jöttek, mint a Daxter, az új Commandos, a Blazing Angels, és a Suikoden 5. Minden újságíró boldogan, sugárzó arccal, szinte a föld felett 5 centire lebegve távozott a szerkesztőségből, az oldalak szépen megteltek, és a narancssárga falfesték is elég erős színű lett száradás után, amivel a konyhámat kifestettem.

Végül egy bejelentés, ami rátok, hűséges olvasókra legalább ugyanannyira tartozik, mint ránk: Renáta, a Konzol (és az elején a KByte) első és egyetlen tördelője és grafikusa, akivel kismillió órát töltöttünk együtt, hogy ez a magazin olyan ütős legyen, amilyen lett, most úgy döntött, hogy 11(!) nálunk töltött év után új életet kezd a fővárostól távol, ezért májustól egy új sráccal, Attilával hegesztjük majd kedvenc magazinotokat.

Martin


20 Driver: Parallel Lines


22 The Godfather


28 Metal Gear Solid 3: Subsistence

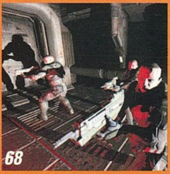

46 Suikoden V


54 Blazing Angels: Squadrons WWII


62 Skies of Arcadia Legends


64 Condemned: Criminal Origins


66 Call of Duty 2


68 Quake 4


70 Daxter


73 Ape Escape: On the Loose



76 Final FAntasy IV Advance

Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

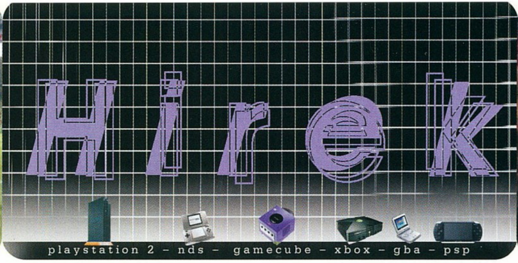
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap: Driver Parallel Lines (PS2, XBOX)





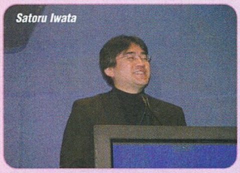


GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2006

Március huszadika és huszonnegyedike között ismét megrendezésre került a **Game Developers Conference**, azaz a játékfejlesztők évi rendes összeröffenése. A GDC nem játékexpó, nem PR esemény, és elsősorban nem a sajtónak, vagy a játékosoknak szól – hanem a fejlesztőknek. A GDC



ugyanakkor nagyon izgalmas tud lenni: az egyik része számunkra kevésbé érdekes (fejlesztői előadások – játékdizájnról, programozásról, grafikáról...), a másik szekció, a nagy konzolgyártók prominensei által tartott prezentációk viszont (gyakran) sok meglepetéssel szolgálnak. Annak idején a GDC-n lehetett az első kézzelfogható infókat beszerezni az Xbox-ról, tavaly itt mutatták be a jelenleg futó egyik legígéretesebb játékprojektjét, a *Spore*-t, idén pedig mind a **Nintendo** (Satoru Iwata elnök) mind a


Satoru Iwata


Phil Harrison

Sony (Phil Harrison, a Sony játékgyártó részlegének világszintű vezetője) komoly előadással készült. Kezdjük is talán vele, azaz a Sony-val! A GDC-s előadásnak külön pikantériát adott, hogy a japán cég a GDC előtt egy héttel, március tizenötödikén, Tokióban fedte fel a **Playstation 3**-mal és a **PSP**-vel kapcsolatos jövőbeli terveinek egy részét.

Ami kiderült: a PS3 a korábban tervezett tavaszi (japán) premier helyett *idén novemberben* debütál, méghozzá – a korábbi szóbeszéddel ellentétben – *világszinten*. Pontosan nem tudni, hogy a Sony-nál mit jelent a „világszintű kilövés", gyaníthatóan valami hasonlót, mint a Microsoft és az Xbox 360 esetében: nem egy napon startol a gép mindenhol, hanem pár napos (pár hetes?) eltéréssel. A kezdőmennyiséggel kapcsolatban eltérő információk láttak napvilágot, beszéltek hatmillió (gyanúsan sok) és egymillió (gyanúsan kevés) a premierre kiszállított gépről is. Az Xbox 360-hoz hasonlóan a hármas számú Pléjstáció is kompatibilis lesz elődeivel, jelen esetben a teljes Playstation família játékaival, már alapállásban. Arról nem szól a fáma, hogy ezt emulációval, vagy natív, hardveres megoldással éri-e el, az mindenesetre biztos, hogy a HD-felbontás és így a részletdúsabb kép adott lesz. Az egyik legfontosabb újdonság: minden Playstation 3-ban ott lapul majd egy hatvan gigás merevlemez. Linux oprendszer futtatásának lehetősége adott, a HDD kiemelhető lesz, a gép médiacenterként is kitűnően használható. A tokiói fejtágítón megszellőztették, hogy a premierrel egy időben az eddig kissé csökevényes PS Online szolgáltatást is felváltja valami szebb, újabb és felhasználóbarátabb – rögtön szólunk is róla, csak előbb még szentelünk párt sort a PSP-nek is. A Playstation Portable fronton is számíthatunk ugyanis izgalmas újdonságokra. Valamikor év végén kerül a boltokba az *EyeToy* PSP-s változata: fényképezkedés, videochat válik lehetővé a használatával, és a természetesen az új játékok egy része is támogatni fogja. További izgalmak: jön a teljesen hivatalos PSP-s *PS1 emulátor*, szintén valamikor az idei év második felére időzítve. Részleteket nem árultak el, az eddig kiszivárgott információk szerint a PS1 emuláció erősen támaszkodik majd az online letöltésekre: azaz a játékokat egy központi szerverről, a megfelelő pénzösszeg kicsöngetése fejében tudjuk majd magunkhoz szólítani. A PS1 emuláció felveti a kérdést, hogy hova fog mindez elférni? Gyaníthatóan a memóriakártyára (egy jó nagy memóriakártyára), vagy – és itt ismét áttévedünk egy kicsit a meg nem erősített híresztelések birodalmába – a PSP év végén megjelenő, újradizájnolt változatának vaskos(abb) belső memóriájába. Újradizájnolt PSP? Igen, bár egyelőre egyáltalán nem hivatalos, de a fentiekre alapozva hajlamosak vagyunk hinni benne. Az új gép (állítólag) kisebb / kompaktabb lesz (...nagy hely mondjuk nincs a kicsinyítésre, max. vékonyabb modellt tudunk elképzelni), alapból tartalmaz egy 4 gigás flash memóriát, és beépített / kamerával-mikrofonnal rendelkezik majd – kérdés, hogy a plusz funkciók, és a vaskos memóriakapacitás mennyivel dobják / dobnák meg a gép (így sem alacsony) árát. Még egyszer: pletyka, így tessék kezelni, várjuk meg az E3-at – ha valahol, hát ott biztos bejelentik, ha tényleg terveznek ilyet. Tavasszal egyébként érkezik egy újabb PSP firmware update is, a frissítés a flash-elemek és az RSS csatornák támogatásával bővíti a PSP webböngésző funkcióját.

A tokiói sajtótájékoztatóm Kutaragi-san (a PS apukája, és a Sony Playstation szekciójának nagyfőnöke, ugye) szájából elhangzott információkat jól egészítette ki Harrison GDC-s fejtágítója. Harrison elmondta, hogy a Sony a korábbi két konzolnál komolyabb volumenben tervezi a PS3 korai gyártását, ami azt jelenti, hogy az ígéretük szerint – nem csak elvileg, hanem gyakorlatilag is végre tudják hajtani a november közepére (a GDC alatt konkrét időpont is felröppent: november 11 – nem hivatalos!) tervezett világszintű kilövést. A PS3 nem csak Japánban, az USA-ban és Európában startol novemberben, hanem Ausztráliában és Ázsia más, Japánon kívül eső régióiban is. Harrison ugyanakkor konkrét formába öntötte a PS3 online szekciójával kapcsolatos mendemondákat és információszilánkokat – méghozzá rendkívül bíztató formába. Az online szolgáltatás neve jelenleg **PlayStation Network Platform**, azaz PNP. A PNP gyakorlatilag az Xbox Live által kínált lehetőségeket nyújtja, néhány ponton finomítva. Kínál video chatet, lesz benne email-kliens, és egy vaskos digitális disztribúciós szolgáltatás – ami ugyebár a letölthető tartalmat jelenti. A letölthető tartalom a XBL központi megoldása mellett (Marketplace & XBL Arcade – a PNP-ről is lehet majd teljes játékokat letölteni, és HDD-ről futtatni) a játékokkal is összekapcsolja a tartalomletöltést, azaz a MotorStorm indításakor pl. külön kis üzenetet kapunk, hogy új pályák / kocsik szipkázhatók a játékhoz. A digitális disztribúcióval komoly tervei vannak a Sony-nak, elképzeléseik szerint nem csak kisebb / egyszerűbb játékokat, hanem „teljes értékű" a boltokban is megvásárolható produktumokat is le tudunk majd szipkázni a merevlemezre a PNP-n keresztül. NAGYON jó hír: maga az alapszolgáltatás teljesen ingyenes lesz. Mit tartalmaz? Online játék, hang & videóchat, email, közösségi szolgáltatások – azaz az online játék is ingyenes lesz. A PNP egy fokkal nyitottabb rendszer, mint az Xbox-Live, a Sony „külső" más fejlesztők által fent tartott szervereket / szolgáltatásokat is kész befogadni – ez az MMO-k esetében jöhet jól, ahol értelemszerűen maga a fejlesztő szeretné közvetlenül menedzselni az online elérhető tartalmat (...és beszedni a havidíjat). A Blu-ray-el kapcsolatban nem sok újdonság látott napvilágot, ismét megerősítésre került, hogy a PS3-ra érkező játékok egytől-egyik Blu-ray lemezen fognak megjelenni, azaz nem fog előállni hasonló eset, mint anno a Kettes Játékállomás estében, ahol eleinte sok CD-n terpeszkedő játék került a piacra, most a játék méretétől függetlenül minden egyes produktum a nagyobb tárolókapacitású adathordozón fog megjelenni. A Sony Japánban és Európában 2.5-2.5, Amerikában 5 millió legyártott BD-ROM-ra számít. A PS3 kontroller végleges kialakítását és funkcióját ugyanakkor továbbra is sűrű homály fedi, a kész irányítót majd csak májusban, az E3 során fogják bemutatni a népnek – akkor kiderül, hogy marad e a tavaly prezentált „bumeráng-dizájn", vagy valami egészen új készül a Sony műhelyeiben. Végül: Harrison elmondta, hogy a Playstation 3 alapból *régiómentes* lesz (a játékoknál, a Bluray filmeknél természetesen nem), a fejlesztőkre bízzák, hogy akarnak e külön régiókódot rakni a szoftverre, vagy sem. Ha minket kérdeznek: ne akarjanak...

Harrison egy rakás techdemót is bemutatott az egybegyűlteknek, ezek valós időben futottak, és többségükben igen jól néztek ki, még akkor is, ha nyilvánvalóan félkész játékok egy-egy kiragadott aspektusáról volt csak szó. A **MotorStorm** demo elsősor-



ban a fizikára ment rá, a terepjáró valós időben deformálta a talajt, a motor hátsó kereke pedig több liter sarat fröcskölt fel egy másik járgány oldalára. A **Warhawk**



demóban egy masszív légi csatát lehetett szemrevételezni, a víz, és a volumentrikus felhők nagyon pöpecül néztek ki, a levegőben pedig jó sok gép lőtte egymást – a végleges játékba száz, a képernyőn egyszerre mozgó / lövöldöző repcsit terveznek. A prezentáció legkevésbé interaktív, de talán leglátványosabb szekciója a következő generációs **Ratchet & Clank** bemutatója volt. Hatalmas, enyhén a Star Wars Courscantját, vagy az Ötödik Elem metropoliszát idéző futurisztikus nagyváros, rengeteg izgő-mozgó repülő jármű, hatalmas mélységek és magasságok – bíztató, szemet gyönyörködtető látvány. A (prezentáció kívül is bemutatott) **Lair** demo sem volt kutya, a



Factor 5 (Rogue Squadron) sárkányos játéka masszív szörnyhordákat, és brutális részletességgel kidolgozott tűzokádókat vonultatott fel. Érdemes szót ejteni még a játékdemók után bemutatott, egy egyelőre nem bejelentett játékból származó, a fizikai modellezésre koncentráló demóról is – ebben egy autót lőttek szét gondos precizitással, a leszakadó alkatrészek a valóságnak megfelelően hullottak le a járgányról, vagy fityegtek szárnyaszegetten. A demók bétás fejlesztőkészleteken futottak, a Sony a tervek szerint valamikor június magasságában juttatja el a végleges devkiteket a fejlesztőkhöz (eddig állítólag több mint tízezret szállítottak ki belőlük világszerte...).

Ennyit a Sony-ról és a Playstation 3-ról, jöjjön a **Nintendo** (...a Microsoft X360 téren nem szolgált különösebb újdonságokkal, így most kimaradnak a szórásból. Sokan várták, hogy Iwata-san konkrétumokat, és új információkat fog megosztani a nagyérdeművel a GDC alkalmából – nem így történt. Iwata beszéde meglehetősen általános volt, a Revo mögött álló filozófiáról beszélt, az Apple-hez hasonlította a Nintendo lehetséges fejlődési irányát, azaz ismét a „harmadik utas" stratégiára fektette a hangsúlyt. Az egyedüli kézzelfogható újdonságot az NDS-t becélzó új Zelda-játék, a **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** bejelentése jelentette. Az új Zelda aranyos cel-shaded grafikát használ, de perspektíva inkább a klasszikus Zelda-kalandokat idézi. A játék maximálisan kihasználja az érintőképernyőben rejlő lehetőségeket – a GDC-s prezentációból levonható következtetések alapján leginkább a továbbjutást nehezítő rejtvények megoldásánál, és a játékba préselt számos mini-game alkalmával fogjuk majd sokat tapizni a képernyőt. A megjelenési időpont egyelőre ismeretlen, a Zelda: Phantom Hourglass játszható formában mutatkozik be az idei










E3-on. Jellemző, hogy nem is annyira Iwata konkrét kijelentései, hanem az azt követő pletyka / szóbeszéd áradat okozott izgalmakat a GDC után. Itt van rögtön például az, hogy Iwata szerint „nem lesz világszintű Revolution premier”. A kijelentést számos online publikáció átvette, és már pont kezdett volna mindenki belenyugodni a worldwide launch elmaradásába, mikor a Nintendo kvázi cáfolta az egészet. Az európai Nintendo divízió szóvivője szerint ugyanis Iwata-san a GDC során elhangzott „nem lesz világszintű kilövés” kijelentését a sajtó kiragadta a szövegkörnyezetből, és félreértelmezte, Iwata valójában arról beszélt, hogy „ha világszintű kilövés lesz, nem azért tesszük, mert a Sony és az MS is ezt tette”, vagyis a worldwide launch egyelőre nincs kizárva a Nintendo tervei közül. „És mikor lesz az a kilövés?” – kérdezheti a Kíváncsi Olvasó. Hivatalos időpont egyelőre nincs, fejlesztői körökből származó információk szerint *valószínűleg novemberben*, annál az egyszerű oknál fogva, hogy a Revo nyitócímeken dolgozó stúdióknak ekkora kell elkészülniük a játékaikkal. A GDC után az IGN (a népszerű amerikai online játékmagazin) is körbekérdezte a fejlesztőket, igaz, ők nem a megjelenési időpontról, hanem a Revolution hardveres specifikációiról érdeklődtek. Az eredményt lentebb olvashatjátok – ez sem hivatalos infó, de valószínűleg van némi köze a valósághoz:

Processzor: „Broadway” CPU (IBM), 729 MHz-en. Párhuzam: a Gamecube „Gekko” CPU-ja 485 MHz-en fut.
Grafikai alegység: „Hollywood” GPU (ATI), 243 MHz-en, három megás belső textúra-memóriával, integrált DSP-vel és I/O hiddal. Párhuzam: a Gamecube „Flipper” GPU-ja 162 MHz-en ketyeg.
Memória: 24 mega „belső” és 64 mega „külső” 1T-SRAM – összesen 88 MB rendszermemória. A két modul elérési sebessége azonos. Párhuzam: a Gamecube-ban 40 MB ram pihen.

Mint látható (…és ha *valóban* így néz ki a Revolution belseje) a Nintendo következő generációs masinája tényleg nem a nyers erejével fog hódítani, papíron jóval „gyengébb”, mint a másik két versenyző. Meglepődésre nincs sok ok, a Nintendo a gép bejelentése óta folyamatosan hangoztatja, hogy ezúttal nem kívánnak beszállni a technológiai adok-kapokba, a hangsúly a kontrolleren és az egyedi játékélményen van. A Nagy N egyébként „egy másik nagy titok” feltárást ígéri az idei E3-ra, vagyis lesz még meglepetés, a Nintendo még nem terítette teljesen a kártyáit.

FIFA WORLD CUP 06 (PS2, XBOX, GC, GBA, NDS, PSP, X360)

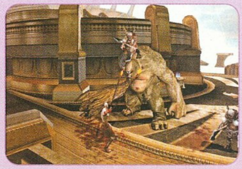
Nyáron foci világbajnokság Németországban, és persze foci világbajnokság a monitorokon meg a képernyőkön: az *EA Sports* a **FIFA World Cup 06**-al jelentkezik a VB




alkalmából. A FIFA széria új felvonása 127 nemzeti válogatottat vonultat fel, és természetesen végigjátszható benne a komplett versenysorozat. A játék új grafikus motort kapott, finomították egy alaposat az animációs rendszeren, száz neves játékos motion capture-ölt mozdulatait használták fel, és a vizuális finomhangoláson kívül tartalmi bővítményekre is számíthatunk – ott van például a vadiúj Global Challenge módusz, melyben az eddigi világbajnokságok legizgalmasabb / leghíresebb mérkőzéseit vívhatjuk meg újra. A 2006 FIFA World Cup multi szekciója nyolc játékost támogat, ahol lehetőség van rá, online kapcsolaton keresztül is. A multiplayer labdazsonglőrködésen kívül az EA Sports tonnányi külön megnyitható rejtett extrát / bónuszt passzírozott a játékba, így az egyedül játszók is hosszas örömökre számíthatnak, a World Cup nem pukkan ki tartalmilag az első megnyert bajnokság után. A Microsoft és az Electronic Arts speciális bundle-t is tervez a játék megjelenésével párhuzamosan: a FIFA World Cup 06 az Xbox 360-al egybecsomagolva, bónusz előlappal (természetesen ez is az idei VB-t idézi) is forgalomba kerül – egyelőre csak Japánban, de gyanúnk szerint az Európába is áthajítja majd a pakkot, ha már ők az esemény egyik fő szponzora. A megjelenésre nem kell sokat várni – a játék április végén kerül a polcokra, minden lehetséges jelenlegi és következő generációs platformra, meg persze zsebkonzolokra is – a következő Konzolban már tesztet is olvashattok róla.

GOD OF WAR 2 (PLAYSTATION 2)

A Game Developers Conference-en libbent fel a fátyol a God of War második részéről – vagy ahogy hivatalosan, alcímmel együtt nevezik, a **God of War 2: Divine Retribution**-ről. A tavalyi év egyik legjobb játé-


kához a Sony már korábban ígérte a folytatást, csak éppen mindenki arra tippelt, hogy a következő generáció folytatódnak Kratos kalandjai – nem így történt, a második epizód továbbra is a Playstation 2 tulajokat célozza be. A konkrét tartalomról nem sok információval rendelkezünk, a GDC-n elhintett morzsák szerint a God of War 2 a „nyerő koncepción ne változtass” és a „többet, jobbat, szebben” elveket követi, vagyis nagyjából hasonló játékmenetre számíthatunk, mint az eredetiben, még több mozdulattal, fegyverrel, és mitológiai kreatúrával felturbózva. A konferencián bemutatott rövidke trailer hozta a megszokott GoW hangulatot, és a brutalitás is a helyén volt, Kratos (miután kihajította a lovast a nyeregből) egy elegáns mozdulattal nyeste le a levegőben ficánkoló griffmadár szárnyait… A második epizód megjelenésre egy darabig még várnunk kell, az ígéretek szerint valamikor 2007 első felében (várhatóan február magasságában) emelhetjük le a polcokról. Várjuk!

PERSONA 3 (PLAYSTATION 2)

Új felvonással jelentkezik az *Atlus Shin Megami Tensei* sorozatának (számunkra) legkedvesebb mellékága a Persona – jön a







Persona 3. A harmadik rész egy kis szigeten, Port Islanden játszódik, abszolút modern környezetben: a játék tizenhét éves főhőse ide érkezik, hogy a helyi középiskolában folytassa tanulmányait. Protagonistánk számára már az első éjszaka rosszul sül el: éjfélkor jól megtámadják a titokzatos Árnyékok, és alaposan ellátják a baját. Öröm az ürömben: hőroszunkban a találkozás után felébred a Personák megidézésének képessége. Ifjú barátunk hamarosan rájön, hogy nem csak őt áldotta / verte meg a sors a furcsa képességgel, hanem néhány osztálytársát is – velük összefogva gyorsan meg is alapítja a „lássuk el alaposan az Árnyékok baját” jelszót a zászlajára tűző szervezetet. A Persona 3 alapvetően szerepjáték, de nem lehet megvádolni azzal, hogy beáll a fősodorba, és bevált utakat járja: az Árnyékok hajkurászásán kívül élnünk kell egy japán középiskolás megszokott életét – azaz be kell járnunk az órákra, le kell tennünk a vizsgákat, és még a nyári vakációt is el kell töltenünk valahogy. Az Atlus a jelek szerint nagyon komolyan veszi ezeket a „kalandjáték elemeket”, olyannyira, hogy a társainkkal, barátainkkal ápolt kapcsolatunk a harc során is fontos szerephez jut – a hétköznapokban jobban összetartó társaság nagyobb









sikerrel harcol az Árnyékok ellen, mint egy szétzilált, állandóan vitatkozó csapat. A kalandjáték jelleget erősíti, hogy a Persona 3 a fő történetvonaltól kvázi független felfedeznivalókat is kínál, az iskolám kívül felfedezhetjük például a közeli kisvárost is.

A harcrendszerről nem sokat árult el eddig az Atlus, annyit tudni, hogy hőseink normál esetben különféle lőfegyverekkel sóznak oda az Árnyékoknak, a Personák szerepét pedig komplexebbé tették a harmadik részben: úgynevezett Persona Kártyákon tároljuk majd őket, ezekből többet begyűjtve az egyes Personák kombinálására – így új idézhető lények létrehozására – is lehetőségünk lesz. A Persona 3 direktori székében a Shin Megami Tensei III Nocturne-el már bizonyított Katsura Hashino csücsül, a karaktereket pedig a Stella Deus grafikai dizájnere, Shigenori Soejima tervezi. A Persona 3 roppant izgalmas anyag, „másfajta szerepjáték”, így első blikkre az egyik legígéretesebb és legeredetibb japán stílusú RPG a lassan, de biztosan apadó (jövőbeli) PS2-es játékkínálatból. Japánban június közepén fog megjelenni, az európai / amerikai forgalmazásról egyelőre nem érkezett hír – tartunk tőle, hogy a játék (eredeti formájában) nem nagyon ússza át az óceánt. Miért? A tartalom miatt: az előzetes képeken jól látható, hogy hőseink kissé bizarr módon idézik meg a Personákat – a fejükhöz tartott, aztán elsütött fegyverrel, ezt pedig nem feltétlenül veszi be az ifjúság lelki épsége felett őrködő nyugati játékforgalmazás pocakja. **(Akarjuk angolul – egyébként botrány lesz! Mondjuk a Veres Miki fejéhez tartok egy pisztolyt. Martin)**

VIVA PINATA (XBOX 360)

Új projekt a Rare-től, Hölgyeim és Uraim, nem Killer Instinct 3, nem Perfect Dark 2, hanem... **Viva Pinata**. A Microsoft Game Studios a jelek szerint a maga külön bejáratú Pokémon-frencsájzát akarja kiépíteni a Pi-





nata-val: a főszerepben cukorfalat szőrős állatkák, akiket közvetetett módon irányíthatunk. Ha nagyon szigorúak akarunk lenni a műfaj-meghatározásnál, akkor a Viva Pinata nem egyszerű Pokémon-klón, hanem inkább Pokémon / Animal Crossing / Sims keverék. Kezdetben adott egy kihalt kert, és pár alap Pinata – belőlük kell élő, burjánzó ökoszisztémát farigcsálnunk. A cél a minél kényelmesebb, szebb, barátságosabb környezet kialakítása: a boltban (csoki tallérokért) különféle tárgyakat vehetünk, ezekkel építhetjük-szépíthetjük a mi kis kertünket: a szebb kert pedig egyre több Pinátát vonz. A Pinátákat nem csak megszerezni kell, hanem megtartani is tanácsos lesz: a nyugis környezeten kívül például nem árt biztosítani számukra a megfelelő élelmet – a szőrős állatkák leginkább a különféle édességeket szeretik. Lesznek gonosz Pináták is, őket jól el kell majd zavarnunk, mert különben tönkreteszik a kertecskénket, és jól elzabálják a többiek elől a nehezen megszerzett nyalánkságokat. Az állatkákat nevelni is tudjuk majd, minél eszesebbek, annál többet kommunikálnak egymással, és annál több dologra lesznek képesek. Az Xbox Live-on keresztül csereberélhetjük egymás között a Pinátákat, közösen, kooperatív módon építhetünk kertet egy cimboránkkal, sőt, a Spectator módusz segítségével még a barátaink ügyesen kicsinosított kertjeit is bevizsgálhatjuk. A Microsoft és a Rare komoly erőket állít a Pinata-univerzum mögé: a játék premierjével egy időben – azaz valamikor év végén – hasonló című 3D-s animációs sorozat indul az amerikai 4Kids csatornán. Cukorfalat játék, cukorfalat lényekkel – a gyerkőcökön kívül valószínűleg a női játékosokat is nagy számban vonzza majd az Xbox 360 mellé. **(Hát ez nagyon kellett. A RARE monnyon' le! De az állatkák aranyosak. Martin)**

X-MEN 3: THE OFFICIAL GAME (PS2, XBOX, GC, GBA, NDS, PSP, X360)

Májusban ismét a mozivásznakon a mutánsok: az **X-Men 3: Last Stand** új rendezőt kapott (az első két részt felügyelő Brian Singer elment Supermant rendezni a Warner

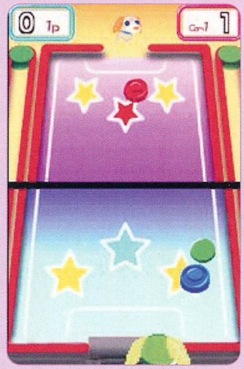




Bros.-hoz), és alaposan kibővítették benne a szereplők körét. Aki ügyes (és nem érzékeny a spoilerekre) már a netre kiszivárgott forgatókönyvet is olvashatta – a történetet most inkább nem meséljük el, maradjunk annyiban, hogy jó sok meglepetést tartalmaz a sztori, meg lesz benne néhány látványos karakterkilépő is (értsd: többen feldobják a talpukat a régi gárdából). A film mellé kötelezően mellékelt játékfeldolgozást az X-ferncsájz jogait régóta birtokló Activision készíti. A „játékfeldolgozást” esetünkben tessék képletesen érteni: a szkriptet a harmadik rész forgatókönyvírója (Zak Penn) és a képregények világában jól ismert Chris Claremont közösen követték el – a főszereplők pedig Wolverine, Nightcrawler, és Iceman lesznek –, ami azért érdekes, mert a hírek szerint Nightcrawler nem nagyon szerepel az új X-Men moziban... Magyarázat: az új X-Men játék tulajdonképpen nem a film eseményeit meséli el interaktív formában, hanem egyfajta átvezető kapocsként szolgál a második és harmadik epizód között, ezért szerepel benne Kurt Wagner úr (azaz Nightcrawler). Az első képek szolid akciójátékról árulkodnak, jó sok pofozkodással, és a mutáns-képességek sűrű használatával megfűszerezve – azaz akár még jó is lehet, annak ellenére, hogy az eddigi X-mozik mellé nem nagyon sikerült normális játékot gyártani (Wolverine's Revenge – brrrrr...) A játék a film premierje előtt kb. tíz nappal érkezik, a mozi-alapú játékoknál jól megszokott rendkívül széles platformszórással – a PS2, Xbox, X360, Gamecube, GBA, NDS, PSP tulajok egyaránt bekapcsolhatják magukat a kalandokba.

ROOM OF OCHAKEN DS (NDS)

A Nintendogs mindent elsöprő sikere másokat is a bevált recept másolására hajt: a Yuke's NDogs-klónja, a *The Dog: Happy Life*





mellett egy másik produktum, a Sega által gondozott, és az MTO által fejlesztett **Room of Ochaken DS** is a kutyabarátok szimpátiájára pályázik idén tavasszal. Az Ochaken nem előzmények nélküli játék, a MTO már szerepeltette a furcsa nevű állatkákat (ochaken = teakutya, bármit jelentsen is az) egy GBA-s játékban, a tavaly megjelent, kizárólag Japánban forgalmazott *Ochaken no Yumebouken*-ben. Nem csak a témaválasztás, hanem a játékmenet is erősen emlékeztet a Nintendogs-ra: cuki teakutyusukat és teacicákat terelgetünk-nevelgetünk majd a játékban, az állatkák minijátékokban vehetnek részt, kényeztethetjük őket, és Wi-Fi kapcsolaton keresztül az ismerősök DS-eiben lakozó rokonaikkal is barátkozhatnak. Normál esetben nem is nagyon foglalkoznánk a játékkal (valószínűleg soha nem jelenik meg nálunk), de az első képekről ránk vigyorgó, rajzolt házi kedvencek annyira elvontak és cukik voltak, hogy muszáj volt szentelnünk nekik pár sort – klón, klón, de jópofa klón. Japán megjelenés április végén: nem a legjobb időpont, a fentebb említett The Dog is akkor érkezik a boltokba – igaz, az PSP-re. **(Jajajajaj, kiscicákat akarooooook! Címlapra vele! Martin)**

TEKKEN: DARK RESURRECTION (PSP)

A Namco komoly aktivitást mutat a Portábilis Pléjstáción, ennek köszönhetően hamarosan – a szó legszorosabb értelmében – a markunkból oszthatjuk a pofonokat a cég patinás verekedős szériájának legújabb felvonásában: **Tekken: Dark Ressurection**, exkluzíve PPS-re, Hölgyeim és Uraim! A sorozat rajongói számára az alcím rögtön világossá teszi a









felállást: a Namco a Tekken 5 (eddig csak a játéktermekben elérhető) „bővített verzióját” a Sötét Feltámadást értelmezi át PSP-re, annak minden bónuszával egyetemben. A Dark Resurrection több mint harminc játszható karaktert kínál, köztük a most először szereplő Dra-







gonuvval és Lilivel. A pályaválaszték szintén bővül az alap Tekken 5-höz képest, a PSP változatban összesen tizenkilenc aréna áll majd rendelkezésünkre. Játékmódokban nem lesz hiány: Tekken Dojo (egyre erősödő ellenfelekkel), Arcade Battle, Quick Battle, Story Battle (minden harcosnál különböző, egyedi befejezésekkel, természetesen), Practice, Attack, Survival, plusz itt van a vadiúj Gold Rush mód, melyben pénzt szerezhetünk, a pénzből pedig a választott karakterünket öltöztethetjük / szerelhetjük fel. A wireless multiplayer alap, a grafikáról meg inkább beszéljenek a képek – ha a játék mozgás közben is így fog kinézni, nagy gratula a Namco-nak, remek munkát végeztek, a legszebb PSP-s anyagok közt lubickol a Tekken. Megjelenés valamikor nyáron – felírtuk a listánkra.

MAZSOLÁZÓ

STARCRAFT: GHOST CSENDESPIHENŐ

Újabb – ezúttal kissé negatív előjelű – fejlemény a **Starcraft: Ghost** évek óta tartó kálváriájában: a Blizzard rövidke sajtóközle-



ménye szerint a játék fejlesztését „átmenetileg szüneteltetik", egészen addig, amíg a cégnél alaposan a körmére nem néznek a következő generációs konzolokban lapuló lehetőségeknek. A közleményből levonható következtetések: a Ghost valószínűleg soha nem fog megjelenni a jelenlegi generációs konzolokra (a tavaly kinyírt Gamecube verzió mellett a PS2 / Xbox duót célozta volna meg), és vagy teljesen jegelik, vagy – ez a derűlátóbb szcenárió – áthajtják szépen a nextgen masinákra. Hzx szerint (aki tavaly nyáron Lipcsében ment egy kört a játékkal) a Ghost a jelenlegi formájában korrekt, de nem kiemelkedő alkotás, így érthető, hogy a minőségre roppant érzékeny Blizzard egyelőre nem kívánja a nép kezébe adni Nova kisasszony kalandjait. **(Így jöjjön be a lottó ötösöm, már mikor megmondtam, hogy nem jelenik meg! Martin)**

FINAL FANTASY XII PREMIER

Március tizenhatodikán felvirradt a nagy nap, megjelent a régóta halogatott Final Fantasy XII – egyelőre persze csak Japánban, nekünk valószínűleg még jó sokat kell aludnunk, hogy a kezeink közé kaparintsuk a kis aranyost. Mint az várható volt, a játék megjelenése alaposan felkavarta a helyiek lelkivilágát: a japán piacon egy új FF epizód megjelenése még mindig esemény – most sem volt másképp. A nagyobb üzletek előtt hosszú sorok kígyóztak a reggeli nyitáskor (mínusz a Tsuta-



ya: ők valami rejtélyes oknál fogva ezer yennel drágábban árulták a játékot, mint bárki más), a Bic Camera kapásból az utcán szolgálta ki az érdeklődőket. A Square Enix kétmilliós kiszállított nyitókészlettel várta a rohamot, és erősen bíztak benne, hogy az újj rész rekordokat dönt majd – a Final Fantasy X-ből annak idején 1.75 millió fogyott négy nap alatt, a tizenkettedik résznek ezt kellett átlépnie. Meg is tette: az új Final Fantasy-ből az első négy napon *1.764 millió* példányt pakoltak a kosarakba a japán játékosok – a szám nem éri el ugyan a Square Enix előző nagy sikerének, a Dragon Quest VIII-nak kétmilliós japán startját, de kétségtelenül szép eredmény. Tessék sietni a lokalizációval, a japán lapok égbe menesztették a játékot (Famitsu: 40 / 40), mi is kipróbálnánk… **(Látjátok, ezért lehet annyi sz*r játékot nyugodtan piacra dobni. Jön egy FFXII, és behozza az egész éves nyereséget. Martin)**

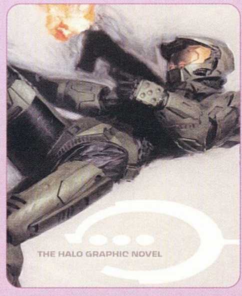
MAJESCO: NAGY A BAJ

Szegény embert az ág is húzza – tartja a mondás, és milyen jól tartja – a **Majesco**-ra különösen igaz mostanság a népi bölcsesség. Nem elég , hogy a kiadó komoly financiális problémákkal küszködik, és hogy kénytelenek voltak visszavonulni a handheld / budget kategóriába – most vaskos perrel kell szembe néznünk. Az igy érdekessége, hogy a Majeco-t a saját részvényesei cibálják bíróság elé: a kiadóban jelentős tulajdonrészt birtokló befektetői csoport, a Trinad Group a cég jelenlegi és korábbi vezetőit célozta meg a perrel. A számos vád közül a vezetőség hozzá nem értése, a kiadó rossz menedzselése és a Majesco tőkéjének elherdálása áll a középpontban.

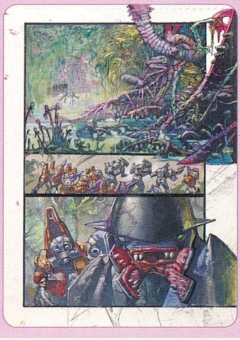
A Trinad a hírek szerint nagyon a kezébe szeretné kaparintani a Majesco kormányrúdját – valószínűleg a per is ezt kívánja elősegíteni. A Majesco egyre mélyebbre süllyed a problémákba: ezt pedig már csak azért is sajnáljuk, mert így soha nem lesz trilógia a tavalyi év bugokkal erősen terhelt, de mégis roppant élvezetes csiszolatlan gyémántjából, az Advent Risingból…

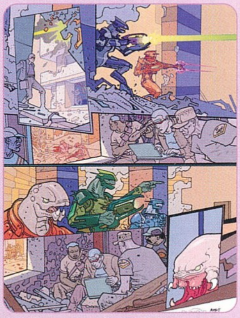
HALO GRAFIKUS NOVELLA

A *Bungie* és a *Marvel* képregényt – egészen pontosan grafikus novellát – hegeszt a **Halo** sorozat alapján. Nem comics-szériáról, csupán egyetlen, Halo Graphic Novel címen futó keményfedeles kiadványról van szó. A konkrét tartalomról keveset tudni, a százhuszonnyolc oldalas könyv egy fő sztorivonalat, három mellékágat, és egy galériát fog tartalmazni. Az alkotók között a szakma legjobbjai









(Andrew Robinson, Ed Lee, Jay Faerber, Lee Hammock, Jean „Moebius" Giraud (!!!), Phil Hale, Simon Bisley, és Tsutomo Nihei) mellett néhány Bungie-s fejlesztőt is találunk – az ő alkotásaik a galéria szekciót gazdagítják majd. Tervezett megjelenés júliusban, ez első képek roppant bíztatóak – be fogjuk szerezni magunknak annak rendje és módja szerint, ha elérhető lesz.

CDV + DIGITAL REALITY = WHIZ

Aki valami szójátékot keres a fenti címben, csalódni fogni: sem a német *CDV* sem a magyar *Digital Reality* nevében nem lehet úgy átrendezni a betűket, hogy a WHIZ szócska jöjjön ki belőle. A helyzet ennél sokkal egyszerűbb, a német kiadó és magyar fejlesztőstúdió közös vállalkozásáról van szó. A WHIZ Software Kft. remek stratégiákat fog fejleszteni a következő generációs platformokra és zsebkonzolokra. Az új stúdió első játéka a tervek szerint 2007 utolsó negyedévében jelenik meg – a célplatform kérdéses, a magyar csapatnál tett decemberi látogatásunk során annyit sikerült megtudnunk, hogy Xbox 360 játékon már most javában munkálkodnak.

BÚCSÚZIK A PLAYSTATION

Kissé szomorkás, mégis felemelő hírrel zárjuk az áprilisi hírharsonát: közel tizenkét évnyi szolgálat után végképp nyugdíjba vonul a **Playstation**, a Sony befejezi a konzol gyártását. A Playstation 1994 decemberében debütált Japánban, és akkor valószínűleg még csak nem is sejtették, vagy remélték a Sony-nál, hogy ilyen pályát fog befutni – pláne úgy, hogy a konzol a félig-meddig dacból született, SNES CD kiegészítőnek indult, és a Nintendo kihátrálása után meghozott „megcsináljuk akkor magunk" döntés után vált csak önálló játékmasinává. A döntés helyesnek bizonyult, a Playstation minden idők legsikeresebb, 100 milliót is meghaladó példányszámban értékesített konzolja lett, és olyan játékokat köszönhetünk neki, mint a Final Fantasy VII, a Metal Gear Solid, a Gran Turismo sorozat, a Resident Evil széria… a sort hosszan lehetne folytatni. A Playstation öröksége máig él, és nem csak a játékokban: a hírek szerint a PS3 teljes mértékben kompatibilis lesz vele, és hamarosan PSP-n is megjelennek (emulált formában – lásd a GDC beszámolónkat) a PS1 játékarzenál gyöngyszemei. Viszlát Playstation, köszönjük a szép órákat! **(A kedvencünk voltál. Martin)**

liquid

KICSIBEN ÁLMODNI

A VIDEOJÁTÉK-SZCÉNA, MINT OLYAN…





Gábor hatéves, és imádja az autókat. Az íróasztalom mellett ül, és a régi Matchboxaimmal játszik. Hátratolat a piros Porschével, meglendíti egyszer, kétszer, aztán elereszti a szőnyegen. Az autó nagyot koppan a küszöbön, Gábor felnevet, és felém fordul: „Ez felborult. Megmentjük?”

Mosolyogva bólintok, az asztalra teszem az SNES kontrollert, és újabb autót kotrok elő a kosárból. Gabi ismét lendületet vesz vele, és ügyesen a másik játékautó mellé gurítja. Matchboxot eregetni jó dolog, izgalmas dolog. Gábor talán ezért nem méltatja figyelemre a képernyőn vibráló színes figurákat, és egyáltalán nem zavarja, hogy miközben ő Matchboxozik, én csendben játszom. Nem érdeklik a videojátékok, mint ahogy a bátyját, a másik szobában Szimba kalandjait (sokadszor) végigizguló Tamást sem. A srácok szülei értelmes, művelt, jóravaló emberek, az apuka mérnök, az anyuka tanárnő. A harmincas éveikben járnak, nem része az életüknek a videojáték, soha nem volt, soha nem is lesz. Péter, Gábor apja néha benéz a szobámba, cseverészünk egyet a politikáról, autókról, és ha az asszony nincs a közelben, még a nőkről is. Felnőtt dolgokról. A videojáték ma, Magyarországon nem felnőtt dolog. Gyermeteg, underground, sokak által lenézett szórakozás.

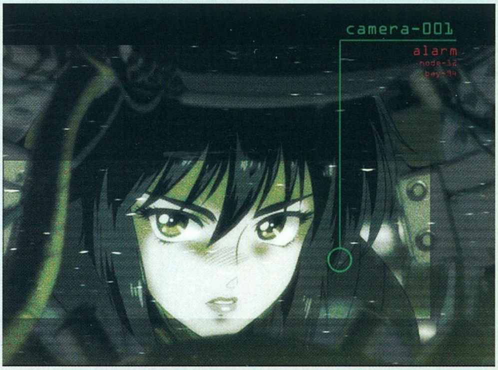
Két hete egy Neves és Komoly Társaság heti rendes összejövetelén tartottam előadást (három „szakmabelivel” egyetemben) a masszívan multiplayer játékokról. A Társaság sok taggal rendelkezik, akik előszeretettel látogatják a heti gyűléseket. Most tízen voltak. Az előadás végén már csak heten. Az első sorban ülő idős úr folyamatosan és hitetlenkedve rázta a fejét a prezentáció alatt, aztán az iránt érdeklődött, hogy „ugyan hányan vannak az országban *ilyenek*, akik ezekkel a *valamikkel* töltik a drága idejüket, ahelyett, hogy valami értelmeset csinálnának?”. „Kétszázezren, minimum.” – válaszoltam kissé dacosan, az egész magyar videojátékos-társadalomra utalva. „Ejnye” – mondta az idős úr, és az esernyőjéért nyúlt. Nem, nem vágta a fejemhez – köszönt és távozott. Pedig lehet, hogy megérdemeltem volna azt a fejbekólintást, nem azért, amit *akkor* és *ott* mondtam, hanem sokkal inkább a dacosan felemlegetett minimum kétszázezer magyar videojátékos nevében. Kétszázezer ember ugyanis jelentős tömeg. Mivel a választási versengés hajrájában pötyögöm ezeket a sorokat, adja magát a párhuzam: ennyi ember már országos tényező, közepes részvétellel és az egységes támogatásukkal számolva bármilyen pártot simán be lehet juttatni négy újabb évre a Nemzeti Nagycirkuszba. Itt van tehát kétszázezer ember, akik elfogadják, hogy nem fogadják el őket. Kétszázezer ember, egy komplett szubkultúra bújik a takaró alá, és félénken pislog ki onnan. *Abszurdum.*

Pedig nem volt mindig így: a nyolcvanas években, talán még a kilencvenes évek elején is létezett, működött a magyar játékszcéna. Tény: a társasági lét, a klubélet alapjait kezdetben a „kopizgatás” jelentette. Nem volt legális játékpiac, mi több, **semmilyen játékpiac nem volt**, az etted / játszottad, amit lemásoltál magadnak. A kopizgatás pedig összehozta az embereket, az úttörőházak és az iskolák alagsori helységeiben barátságok szövődtek, és hamarosan már jóval többről szóltak ezek a péntek délutáni találkozók, mint az új játékok szalagra vagy mágneslemezre másolásáról. Nem volt hardcore vagy casual gamer, ha háromszor lementél a klubba, alapból keményvonalasnak számítottál, ha lementél tízszer, és eleget osztottad azt észt, szerettek-tiszteltek. A tehetségesebbek (…vagy elszántabbak) programozni kezdtek, létrejött egy vibráns, nemzetközi szinten is elismert demo-szcéna. Jöttek a kilencvenes évek, változott a rendszer, fordult a világ, felszedték a szögesdrótot. Szabadabbak lettünk, de valami elveszett közben. A játékszcéna lassan magába fordult, a nyolcvanas évek hőseit és legendáit felszívta a versenyszektor, az utánpótlás pedig nagyon lassan csordogált. Egyszerűbb lett az élet: nem kellett már órákat utazni, ha játékot akartál vásárolni. Egyszerűbb lett a játék is: jött a Windows, jöttek a „rákattintasz és már indul is a móka” ikonok a desktopon, és persze jöttek a konzolok is. A nagymami főzött kakaóját felváltotta a gyors, mindenki által kikeverhető instant csokipor – és ez magában még nem lett volna tragédia. Nem Gates úr, és nem is Playstation tehet arról, hogy nálunk nem zajlott le a nagybetűs *Mainstream Játékforradalom*. A játékok népszerűvé válása ugyanis nem jelentette automatikusan a keményvonalas játékos-társadalom halálát, mint ahogy a filmművészet sem pusztult ki attól, hogy nem csak vásári sátrakban lehetett bámulni az ezüst vásznat.

A kilencvenes évek közepén a nyugati féltekén is megtörtént az az áttörés, amit Japán egy évtizeddel korábban tapasztalt meg. A videojáték általánosan elfogadott társadalmi jelenséggé, popkultúra részévé vált. Esettanulmány: Zelda tévéreklámok. Töltsétek le, nézzétek meg a **Legend of Zelda** (az eredeti, első NES-es epizód) amerikai reklámját: szemüveges amerikai tízéves mutogatja a játékot az izgatott, bubifrizurás barátjának (…aztán Zelda-rapelnek egyet, de ez már generációs borzalom, nem tartozik szorosan a tárgyhoz). A reklám végén barátságos férfihang figyelmezteti a leendő játékosokat, hogy a játékhoz szükségük lesz egy Nintendo Entertainment Systemre, és kérjék meg szépen a szüleiket, hogy üzemeljék be nekik a csodamasinát. Tíz évvel később, PS1 / N64 éra, **The Legend of Zelda: Majora’s Mask** tévéreklám. Üstökös tart a Föld felé, egy fehér szobában pedig egy tinédzser játszik (Majora’s Maskot, naná, ez benne a poén), hogy megakadályozza a katasztrófát. A világ lélegzetvisszafojtva figyeli, a képernyőn tízen- és huszonévesek, férfiak, nők felváltva. A „gyermeknek segítő szülő” eltűnt a reklámból, mint ahogy eltűntek a butuska gyerkőcök is. Erről van szó, kérem szépen: megváltozott a célközönség, más kor, más emberek, szélesebb-boldogabb-elismertebb videojátékos-társadalom.

Nálunk valami, valahogy félrecsúszott. Mi is játszottunk Playstationnel, technológiai szempontból nem voltunk lemaradva, leginkább a növekvő *mindshare* hiányzott, és hiányzik a mai napig. A „mindshare” ronda ánglius marketinges kifejezés, ha vagy annyira elvetemült, hogy Sony / MS / Nintendo PR interjúkat olvass, már biztos találkoztál vele. Durva magyar fordításban annyit tesz, „ré-









szesedés a tudatból", kissé megfoghatatlan, de mégis létező „mértékegység" arra, hogy az adott termék, márkanév (például egy konzol) milyen szinten, és milyen széles körben foglalkoztatja az embereket. A Sony például nem csak az ügyesen időzített, a konkurenciától elorzott gyilkos applikációkkal (lásd: Final Fantasy VII) vette át a konzoljátékok kereskedelmi trónját a Nintendótól, hanem a piac okos bővítésével, és a videojáték, mint jelenség, szórakozási-kikapcsolódási forma ügyes kiterjesztésével is. Mi kellett ehhez? Reklám, sok-sok reklám, megfelelően célozva. Nem csak az addig már játszó rétegnek (tipikusan: a Nintendo gyermek és tizenéves közönsége), hanem a potenciális játékosoknak, az idősebb generációnak is. A szórakoztató elektronikában már bizonyított Sony brand jó alap volt ehhez – a leendő vásárló szívesebben-könnyebben emelt le egy „komoly" Sony terméket a polcról, mint egy „gyerekes" imázzsal felvértezett Nintendo produktumot.

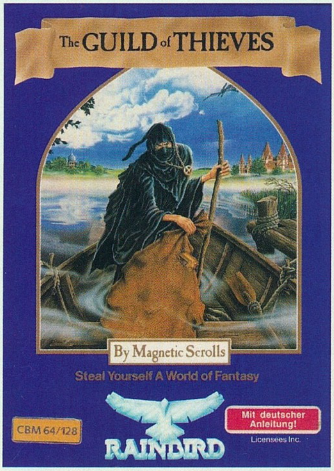
Magyarország kis piac, nálunk nem reklámozott (szinte) senki. Nem volt külső katalizátor a fejlődés, a Nagy Áttörés beindításához. Gyakorlatilag minden maradt a régiben, a játékosok száma ugyan szépen lassan nőtt, de a videojáték megítélése nem változott. Itt tulajdonképpen le is zárhatnám az elmélkedést: így jártunk, szegény kicsi magyar gamerekkel ismét kibabrált a sors, nem tehetünk róla, mi már csak ilyen ország vagyunk, bújjunk szépen vissza a paplan alá, és várjuk a csodát. Tehetném, de nem teszem, két okból sem. Egyrészt azért, mert van ellenpélda: tőlünk nem is olyan távol, a hazánkhoz hasonló népességű Csehországban mérhetően (látványosan!) jobb a videojátékok társadalmi megítélése, és kategóriákkal élénkebb a játékos-társadalom. Ezzel el is érkeztem a második okhoz: a két dolog (megítélés / videojáték-szcéna) erősen összefügg. A kis, kereskedelmi szempontból kevésbé értékes piacokon ugyanis maguknak a játékosoknak kellett (kellett volna) megcsinálni a fentebb már többször is emlegetett forradalmat. Mások megcsinálták. Mi nem.

A magyar videojáték-szcéna a kilencvenes évek második felétől kezdve elkezdett szétesni, és mára eljutottunk odáig, hogy csak szilánkjaiban létezik. Itt van egy nagy rakás ember, közös hobbival, közös érdeklődéssel, és minimális érdekérvényesítési képességgel. A magyar tömegtájékoztatásban nem jelenik meg a videojáték, vagy ha megjelenik, akkor nincs benne köszönet. A szaksajtó sem lődözhet színes rakétákat az égbe örömében: a magyar játékosok **töredéke** vásárol gamerlapot. „Ott az internet" – mondhatná az Olvasó, de nem lenne igaza. A magyar net jelenleg nem kínál teljes értékű videojáték-magazinokat, csak bővített tartalmú híroldalakat, a külföldi lapoknál még mindig komoly gát a megfelelő szintű nyelvismeret hiánya (tisztelet a kivételnek, természetesen), meg különben is – magyar játékos kezébe magyar lapot, Közép-Kelet-Európában mi másképp gondolkodunk, másképp érzünk és ítélünk, a San Francisco-ban, vagy Kölnben szerkesztett sajtóorgánumok soha nem tudják teljes mértékben kiszolgálni a magyar igényeket, mint ahogy valószínűleg mi sem tudnánk kielégítően megszólítani a német, francia, vagy amerikai olvasót.

Az online csatatér ennek ellenére fontos: új megjelenési forma, olyan, nagy szabadságfokkal rendelkező, és nagy tömegek által elérhető médium, ahol *elindulhatna* valami a videojáték-szcéna gatyába rázása érdekében. A legfőbb probléma az, hogy a magyar játékos nem nagyon él a lehetőségeivel. Elég régóta forgok a magyar online (gamer) világban ahhoz, hogy levonhassam a magam kis következtetéseit: a magyar játékos inkább vitatkozik valamiről órákon át, mit sem hogy produktívan hasznosítsa magát, és kézzelfogható formába öntse a választott hobbija iránti rajongását. Tessék kinyitni egy nagyobb videojáték oldal fórumát: dugig van flémmel. A PS-fan öli az Xbox rajongót, a Nintendo szekértábor kétségbeesetten védi a mundér becsületét a másik kettővel szemben, és közösen rúgnak bele egy nagyot az arra tévedő pécés kollégába – az meg vissza, lehetőleg még nagyobbat. Röhej.

Csukjuk be a szemünket, és álmodjunk, ne nagyot, csak kicsit, nagyon kicsit. Mi lenne akkor, ha az „ellentábor" napi többórás gyilkolása helyett valaki fogná magát, és elkezdene alkotni? Nem játékot, hanem tartalmat. Blogot, rajongói oldalt, akármit – játéktémában. Nem esne bele a lelkes ifjoncok tipikus gyerekbetegségébe, és nem a magyar Gamespotot szeretné megcsinálni nekifutásból, hanem fókuszálná egy kicsit mondanivalóját, és arról írna a többieknek, amit *igazán szeret és ismer*. Mi lenne, ha valaki megmarkolná apuci digitális videokameráját, és pár haverjával együtt csinálna valami olyasmit, mint Pure Pwnage (www.purepwnage.com)?

A Pure Pwnage-os srácok sorozatának első epizódját nyolcszázan töltötték le – a tizedik részre pedig már *hatszázezren* voltak kíváncsiak a megjelenését követő első napon. A net hatalmas és végtelen (…csak hogy letudjam a köztelező Ghost in the Shell idézetet), és most már hazánkban is elég elterjedt ahhoz, hogy lehessen szépen, látványosan fejlődni, érdeklődőket, olvasókat toborozni. Témában nincs hiány, ott hever az utcán, csak le kell hajolni érte: nagyon sok népszerű játéksorozatnak nincs rendszeresen frissített hazai rajongói oldala, őszintén szólva azok vannak kevesebben, amik fel tudnak mutatni ilyesmit. Konzolos fronton hatványozottan igaz az állítás, a pécés harcostársak (elsősorban a masszívabb multiplayer közösséget felvonultató játékoknál), még csak-csak összehozzák valahogy rajongásuk tárgyának online szentélyét. Tessék összeállni, venni egy mély levegőt, komoly elhatározást hozni, és csinálni folyamatosan – az eredmény nem marad el. Mi lenne, ha kinyitnánk a szemünket, és azt látnánk, hogy nem csak álmodozunk egy szebb, jobb, élénkebb magyar videojátékos-közösségről, hanem teszünk is valamit érte? Mi lenne, ha elsősorban aktív, közösségépítő játékosok lennénk, és csak másodsorban Playstation, Xbox, Gamecuce, PC rajongók? Mi lenne, ha a magyar anime-szcéna példája lebegne a szemünk előtt, akik szintén valahonnan a pincéből indultak, mára pedig „AnimeCon"-juk van, és a témának dedikált tévécsatornán nézhetik azt, ami pár éve még csak letölteni tudtak? Megmondom, mi lenne: jobban éreznénk magunkat, többen lennénk, és magyarázkodás helyett bátran véshetnénk fel a pólónkra: VIDEOJÁTÉKOS VAGYOK.





Gábor elunja a Matchboxozást, körbenéz a szobában. Az asztalra fektetett kontrollerért nyúl, és elkezdi nyomkodni rajta a gombokat. A menüképernyő szürkeségébe fagyott játék megelevenedik, színes fényhullámokat rajzol Gábor arcára. A kissrác mosolyogva nézi a képernyőt, aztán felém fordítja a tekintetét. „Nézd csak, ugrál a kisfiú! Hogy hívják, van neve?" – kérdezi csodálkozva. Letelepedek mellé a szőnyegre, kezembe veszem az irányítót. „Igen, ugrál. Tulajdonképpen nem is kisfiú, hanem egy… vízvezeték szerelő. Nagyon sokan szeretik, játszani lehet vele, mindjárt megmutatom. És neve is van. Máriónak hívják."

liquid

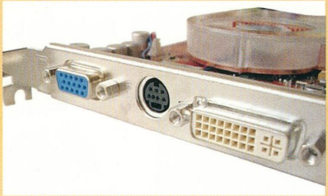
HOGYAN VEGYÜNK HDTV-T?

A konzolok (kivéve a Nintendo Revolutiont) következő generációjának eljövetelével minden játékos lelkületű öreg és fiatal fejében megfordul a kérdés: akkor most új tévét is vegyünk hozzá? Bár az Egyesült Államokban már csak HD képes TV készüléket lehet újként eladni, és a focivébére is seftelték valahonnan pár HD kamerát német barátaink, kis hazánkban az XBox 360 és a PlayStation 3 lesz az, ami elhozza a nagyfelbontású világot a nappalikba. Várhatóan ezt fogja követni a HD film és zene tartalom a HD-DVD és BluRay kiadású filmeken, hogy végül a TV csatornák és a kábelszolgáltatók is rámozduljanak a témára, nagyfelbontásba varázsolva Mónika domborulatait a délutáni cirkuszshowjában. A HD készülékekkel azonban vége a nagy tévé, drága tévé – kicsi tévé, olcsó tévé aranyszabálynak: aki nem tudja pontosan, hogy milyen eszközökkel és hogyan fogja használni leendő készülékét, jobb esetben durván szuboptimális megoldást vásárol, rosszabb esetben pedig olyat, amelyből se képet, se hangot nem lesz képes elővarázsolni.

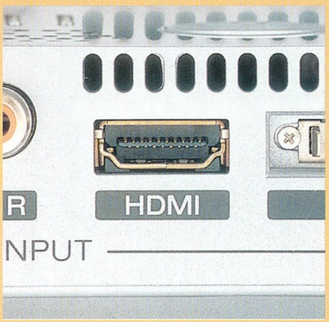
Ahogyan a régi időkben, a készülék márkája, nagysága, a rájuk matricázott mindenféle marketing okosságok és a kinézet a HD világában is mind-mind az egyéni preferenciák világába tartoznak: az, hogy a márkás termékek jobban bírják, mint noname társaik, inkább csak irányelv, mintsem kőbe vésett igazság, a jól hangzó technikai csodák pedig minden masinában ugyanazokat tudják, csak gyártónként más és más név alatt. Ha valaki biztosra akar menni, akkor két dologra kell odafigyelnie: az árra és a személyes kipróbálásra. Az ár megmutatja, hogy milyen minőségű alkatrészeket pakoltak a készülékbe, a személyes próba pedig azt, hogy melyik készüléket kell az azonos árkategóriájú TV-k közül kiválasztani: a fény, szín és kontrasztérzékelésben egyéni biológiai különbségek is vannak az egyes emberek között. Az LCD és plazma képernyők kapcsán a fényerősség és a kontrasztarány lehet döntő kritérium: egy alacsony fényű TV zavaróan sötét lehet egy szép világos, ablakos nappaliban, az alacsony kontrasztarányú TV-t pedig vagy sötétre (a fekete fekete lesz, de a fehér szürke) vagy világosra (a fehér fehér, de a fekete szürke) lehet állítani, de igazán szép kontrasztosra (fekete fekete, fehér fehér) nem.

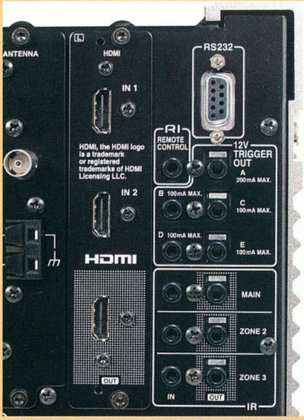
A dolog objektív oldalán két fő vizsgálati szempont van HDTV vásárlásakor: a felbontás és a csatlakozók. Jelenleg 18 féle HD (nagyfelbontás) és ED (javított felbontás) szabvány van, ami a jelenleg is elterjedt SD (hagyományos felbontás) felváltására hivatott, ezek részletes ismerete azonban nem szükséges a hétköznapi halandók számára – a tizennyolcból ugyanis csak három az, ami érdemben befolyásolhatja a választást. Ezek rendben az úgynevezett 720p, az 1080i és az 1080p. A szám a megjelenített sorok számát, az azt követő betű pedig a működési módot jelentik: a „p" a modernebb, az „i" pedig a kompromisszumos megoldás. 720p-re tervezik a jelenlegi Xbox 360 és várhatóan a PlayStation 3 játékokat, 1080i a HD műsorszórás jellemzően használt szabványa (éppen kompromisszumosság miatt: az 1080i bár nagyobb felbontású, mint a 720p, de nem ad olyan éles, tiszta képet), az 1080p-n pedig a HD filmek (HD-DVD és BluRay) futnak majd. A HD tartalmat szolgáltató készülékek természetesen minden irányban kompatibilisek maradnak, azaz 720p TV-n is lehet 1080p filmet nézni, mert a készülékek a képet lekicsinyítik, illetőleg 720p-re tervezett játékot is lehet 1080i vagy 1080p készüléken használni, mert az egyrészt ráfér a képernyőre avagy a készülék a képet felnagyíthatja.

Persze túl könnyű lenne a vásárló dolga, ha a gyártók vagy a boltok képesek lennének ezt így egyszerűen ráírni a készülékre – 2006-ban már annak is örülni kell, ha a magyar bolt hajlandó a TV készülék féltenyérnyi információs sajtpapírján az ár, a márkajelzés és a méregdrága akciós hitelkonstrukció mellett a felbontást is feltüntetni. A 720p szabvány felbontása 1280x720, az 1080p felbontása pedig 1920x1080; az 1080i ettől kicsit eltér: az 1080i kép valódi felbontása 1920x540, azonban a TV két, egymást követő képkockából egy teljes 1920x1080 képet készít, amely azonban nem lesz olyan éles és tiszta, mint egy önálló 720p vagy 1080p kocka. Ha egy TV készülék felbontása a keresett szabványénál nagyobb, akkor arra azt mondjuk, teljesíti azt: a 720p készülékek technikai okokból jellemzően 1366x768 (WXGA) vagy e körüli felbontásúak (a gyakorlat azt mutatja, hogy a szabványnál kicsit nagyobb felbontás jobb, mint a pontosan illeszkedő, mert így jobb hatásfokú a képalkotás). A gyakori 1024x768 (XGA) TV-k azonban nem 720p szabványúak, és még ha képesek is megjeleníteni a 720p képet, a kép minősége a digitális átalakítása során jelentősen leromlik.









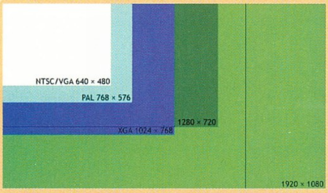






A korábban már említett csatlakozók kérdése a HDTV téma neuralgikus pontja: nem mindegy ugyanis, hogy a nagyfelbontású kép miként és hogyan jut el az egyik eszközből a másikba. Kezdjük az elejéről: műsorszórás. A HD televízió közvetítés antennán (földi vagy műholdas) vagy kábelen juthat el a nézőhöz. A HD műsorjel közvetlen fogadására képes (HD Tuneres) készülékek HDTV, az ezen szórást csak közvetve, külső egység közbeiktatásával fogadni képes készülékeket HD Ready jelzéssel látják el – a digitális műsorszórás elterjedésével egyébként is gyakorivá váló set-top boxok a HD korszak állandó kísérői lesznek. A HD-Ready jelzés egyébként az EICTA szabványa: pontos definíciója szerint HD Ready az a készülék, amelynek 16:9 arányú kijelzőjén legalább 720 fizikai sor van és tud fogadni HD jelet legalább komponens vagy DVI / HDMI forrásból. Sok mai HD készülékben van hagyományos (kisfelbontású) tuner, ettől azonban még HD Ready marad az adott masina. Műsort többek között a Pro7, a Sat1, a Sky, a Discovery, az HBO vagy az Euro1080 sugároz HD-ben, ez utóbbi fizetős csatorna.

Közvetlen videojel. A (HD / BluRay) DVD lejátszók, a konzolok, a PC-k és a többi audiovizuális kütyü közvetlen videojelet generálnak, amelyet a HDTV többféleképpen képes fogadni. Szinte minden készülékre kerül a hagyományos kompozit (video-in / SVHS), S-Video és SCART / komponens bemenetekből, hogy a HDTV-t a régebbi eszközökkel is használni lehessen. Ezek azonban analóg, kisfelbontású bemenetek (bár a komponens bemeneten keresztül a 720p átvihető). Nagyfelbontású, de még mindig analóg bemenetekről PC vagy VGA jelöléssel szokott a tévékre kerülni a számítógépek és monitorok világából ismert 15 tűs D-Sub csatlakozó. Ezek átka a többszöri konverzió: a számítógép videokártyája a digitális jelet analóggá alakítja, átküldi a másfél, két









méteres kábelen, hogy a HDTV újra digitalizálhassa. Az így fellépő torzulások kivédésére született és az LCD monitorok térhódításával elterjedt digitális, nagyfelbontású csatlakozó, a DVI és kistestvére, a lapos, USB-hez hasonló HDMI. Ez utóbbi kettő között fontos különbség, hogy a DVI csak videó, míg a HDMI videó és audio jel átvitelére is képes – DVI mellett így külön kell gondoskodni a hang átvezetéséről is a HDTV készülékbe. Öreg bölcsesség, hogy az olcsóbb készülékekre kevesebb, a drágábbakra több jut a csatlakozókból: ezt fontos észben tartani, amikor vásárlásra adja fejét az ember. Ha lehet, a HDMI csatlakozóhoz érdemes ragaszkodni, mert arra biztosan csatlakozik majd a PC, a konzol és a leendő HD / Bluray DVD is. Továbbá csak a DVI és a HDMI tartalmazhatja azt a HDCP nevű másolásvédelmet, ami nélkül a védett HD filmek csak mesterségesen kis (hagyományos DVD, 540p) felbontásban kerülnek megjelenítésre. A hang átviteléhez szintén az árfekvést követve kerül a HD készülékre sztereó RCA, digitális réz (S/PDIF) vagy optikai bemenet.

Ha az Olvasó még nem veszett el a három és négybetűs rövidítések tengerében, jöjjön a desszert, ami nélkül bár el lehet hagyni az asztalt (azaz lehet TV-t venni), csak az ínyencek ezt soha nem tennék meg. *Képfrissítési frekvencia.* Annyira szerettük volna, olyan nagyon vágytunk rá, hogy az ezzel való küszködés az SD korszakkal, az NTSC / PAL szenvedéssel együtt végre elsüllyedjen és a XX. század egyik rossz emlékeként elfelejthessük – de nem. A frekvencia azt mutatja meg, hogy egy másodperc alatt hány képkocka kerül megjelenítésre a képernyőn. Logikusan minél gyorsabb a frissítés, azaz több a kép/másodperc érték, annál jobb: annál stabilabb a kép, annál kevésbé villódzik, annál folyamatosabb a mozgás. A TV készülékek képfrissítése nem teljesen analóg a PC-s játékoknál elhíresült fps értékkel – ezek két különböző dolgot jelölnek és írnak le. Hét szabványos frissítési sebesség létezik: 24p (cinematic), 25p, 30p, 50p, 60p, 50i és 60i. Az utolsó kettő az SD tévéknél már megszokott váltott soros megjelenítések: itt másodpercenként 50 és 60 félkép kerül kijelzésre, amelyekből a képernyőn 25 és 30 kombinált teljes kép áll össze. Ezek progresszív („p") változatai a 25p és 30p móduszok, ahol 25 és 30 tisztán (azaz nem kombináltan) teljes kép kerül megjelenítésre. Az 50p és a 60p pedig már a csodák világa: a szem felfogóképességét messze meghaladó, másodpercenkénti 50 / 60 darab 1280x720 vagy 1920x1080 felbontású, teljes pompájában tündöklő kép, huh. A jelölések egyértelműek: 1080p60 – 60 darab 1920x1080 teljes kép, 1080i50 – 50 darab 1920x540 kép, amelyekből másodpercenként 25 teljes kép áll össze (kettesével) 1920x1080 felbontásban és így tovább. És hogy miért fontos mindez? Mert a nagyfelbontású képek gyors feldolgozásához komoly elektronika szükségeltetik (az 1080-as felbontásnál a pixelek száma 2 millió fölé rúg), amit meg is kell(ene) fizetni, de amit persze senki sem szeret. Ezért jellemző, hogy az 1080p szabványosként árult HDTV-k csak 1080p30-at tudnak 1080p60, vagy 720p30-at 720p60 helyett. Csak remélni tudjuk, hogy a HD készülékek, a modernebb hagyományos tévékhez hasonlóan, probléma nélkül lesznek képesek kezelni az NTSC / PAL átkos hagyatékát, és nem kell majd külön figyelni arra, milyen frissítésben került a lemezre a BluRay-es Star Wars kiadás, amit esetleg külföldről rendelne meg az ember.

Végül pedig egy gyors áttekintés az árakról és az aktuális kínálatról a napokban kézbe vehető prospektusok alapján. Sajnos sem a papíralapú reklámok, sem az internetes boltok nem segítenek ki a készülékek teljes specifikációival kapcsolatban (bár lehet, még a boltok sem, kinek nem volt még rossz tapasztalata a nagyáruházak eladóinak hozzáértéséről?), ezért konkrét vásárlás esetén érdemes lehet szakboltba menni vagy a netet feltúrni. Az alábbi modellek mind LCD-k – a HD plazmák ma még irreálisan drágák.

Daewoo DLP-3212 LCD: 82 centis, bruttó 287 988 forint. 720p TV, 1366x768 felbontással az LCD képernyők szokásos 500cd/m2 fényerővel és szép 1000:1-es kontrasztaránnyal, 2 SCART, D-Sub és DVI csatlakozókkal. Bár a Daewoo nem az a tipikus TV-s cég, a dél-koreai haverok esküsznek saját kutyájuk kölykére.

Orion LCD 26-S: 65 centis hálószoba HD készülék, 1280x768 felbontással, azaz épp a szabványon, ami kicsit gyengébb képminőségét jelez. 600:1 kontrasztja gyenge, bár a hálóba vagy a PC mellé elég lehet, főleg hogy HDMI / DVI csatlakozója is van. 191 988 forint bruttó – alsó kategóriás határeset, inkább nem.

LG 26LX2R LCD: 66 centis, WXGA, kellemes 600-as fényerővel és 1200-as kontraszttal. Teljes csatlakozósorral (komponens is) szerelt okos, 8ms válaszidős szépség, 254 990 forintért csábító, bár itt merül fel a kérdés: full extrás 66 centist vagy butább 82-est vegyen inkább az ember?

Samsung LE-26R51: belépőszintű LCD model, 65 centis 500 cd/m2 fényerő, 800:1 kontraszt, HDMI/DVI, Komponens, 2 Scart és PC (D-Sub) csatlakozók – 215 990 forint. Valamivel olcsóbban van egy „még belépőszintűbb" Samsung, az LE-27T51B, HDMI és pár digitális trükk nélkül, 189 990 pénzért. Gyanúsan olcsó, de legalább biztosan HD.

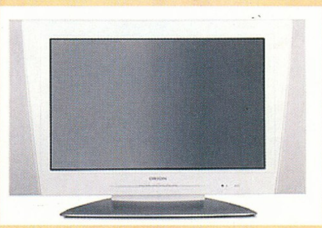
300 000 forint fölött kezdődnek az igazán jó minőségű darabok – a Sony KLV-S32 A10-es (Bravia) 82 centis készüléke komponens és HDCP kompatibilis HDMI bemenettel, 1080i fogadására alkalmas elektronikával 335 000 forintért kitűnő kompromisszum ár és teljesítmény között.

Az 1080p készülékek ennél pár nagyságrenddel magasabbról indulnak: a Pioneer PDP5000EX 127 centis plazma, valódi 1080p felbontással, 6000 fontért (két és fél millió forint) megrendelhető. Ez persze a high-end: 3000 dollárért már kellemes, projektoros 1080p-s tévéket lehet Amerikából berendelni. Plusz posta.

hzx











A videojátékok történelmének része az elesett bajtársak emlékének megőrzése, múltjuk és létezésük történetének antropologisztikus feltárása és feljegyzése. A szerző eme két oldal keretében a financiális, technikai és üzletpolitikai döntések okán elveszett / sztornózott / kivégzett kincseket és rémségeket mutat be, alaptalan mítoszok lufijait pukkasztja ki hosszas kutatómunkával alátámasztott tények, és az internet sötét zugaiból előhalászott archív, szívfájdítóan gyenge minőségű vizualitások segítségével – utóbbiak minőségéért így előre is elnézést kérünk.

FINAL FANTASY 64

Legendák körül mindig nagy a hírverés, főleg ha olyan népszerű sorozatról van szó, mint a Final Fantasy: egy széria, melynek első hat epizódja átlépte a mágikus 10 milliós eladott példányszámot, egy széria, ami kultuszt teremtett, egy széria, ami olyan fanatikus rajongótábort harácsolt maga köré, melyre bárki büszke lenne. A Nintendo-Square barátság látszólag töretlen volt, hiszen a szigetországbeli duó már a kezdetektől, a két cég első szárnypróbálgatásainál elkötelezte magát egymás mellett, ám a kapcsolat megromlott: a Square elhagyta a biztonságot nyújtó fészket és átevezett a konkurenciához – a többi már történelem. Körülbelül a költözés előtt egy évvel, '95 októberében a GameFan magazin hasábjain indult útnak az a pletyka, melynek hullámai mind a mai napig ostromolják az ipar határait. A kiadvány exkluzív információként mutatott be egy Nintendo 64-re szánt FF címet, melyet a kronológiai sorrend megtartása érdekében nemes egyszerűséggel FFVII-nek neveztek. A mellékelt képek alapján a nyájas olvasó láthatja, hogy a darab teljes egészében három dimenzióban pompázott és egy vadonatúj harcrendszert mutatott be. A pletyka nem volt alaptalan – a fotók valódiak, a Square berkein belül tényleg létezett a project, ám nem az volt, aminek mindenki hitte: a látottak nem az új FF folytatást mutatták be. A dolgok mögött egy SGI nevet viselő, és három dimenziós megjelenítéssel foglalkozó külsős cég állt,









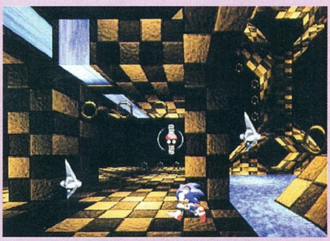




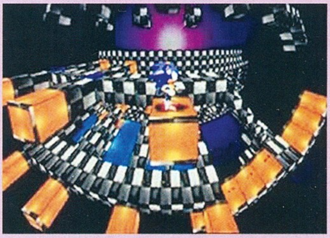
akik a Square-rel szoros együttműködésben fejlesztették ki az ACM SIGGRAPH '95 expón bemutatott Final Fantasy SGI Demo-t: techdemó volt a szentem, egy egér alapú irányítási rendszerre alapozó kis szösszenet. Egy új környezet képességeinek tesztelésére, az új hardver specifikációinak kihasználását mutatta be – tényleges tartalom nem volt mögötte. Az ok prózai: a Nintendo 64 cartridge rendszere egyszerűen nem nyújtott elég tárolókapacitást egy ilyen összetett és sok erőforrást felemésztő rendszer mozgatásához: mindenképp szükség volt egy nagyobb, rugalmasabb háttértárolóra, így a Playstation által felkínált CD-ROM logikus és ésszerű döntésnek bizonyult, mivel előállítása olcsó volt, a több száz prerendelt helyszín és a valós időben számolt objektumok pedig bőven elfért rajta. **Final Fantasy VI: The Interactive CG Game**. A Square így hívta, és meg is tartotta magának. A Final Fantasy VII rá két évre jött, látott és a purgatórium küszöbére taszította az orgazmusban vonagló JRPG tábor rajongóit – a többi már...

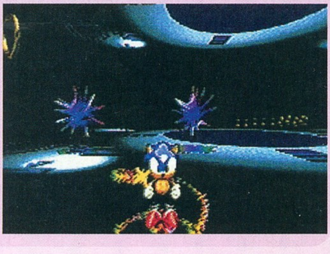
SONIC X-TREME

Mario, a platformhős népszerűségével csupán a Sega kabalája vetélkedhet – Sonic legalább annyi kalandban vett már részt, mint bajszos csőszerelő kollégája, ám népszerűsége az elmúlt esztendők alatt jelentősen megkopott: a **Sonic X-Treme** vezette volna át a 21. század előfutárának beharangozott három dimenziós térbe a kék sündisznót. Az anyacégen belüli ellentétek, a 32X körüli éles viták és a fő irányelvnek ellentmondó divíziók közti belharc azonban keresztet vetett a projectre. A feladat eget rengetően nehéznek bizonyult már a koncepciós fázisban is, hiszen egy minden porcikájában 16 bites produktumot kellett átültetni egy olyan elképzelésre alapozva, mely akkor és ott még gyerekcipőben járt. Az újgenerációs konzolnak beharangozott Saturnnak meg kellett mutatnia, hogy van olyan erős, mint a konkurenciát jelentő Playstation, így a Sonic X-Treme lett a zászlóvivő – a 3D-s megjelenítés jelen esetben tényleges térbeli mozgást jelentett, hátrahagyva a korábbi pszeudó-3D elképzeléseket. Kötetlenül, szabadon bejárható terület, ehhez passzoló újdonságokkal: Sonic repertoárja megközelítőleg egy tucat új mozdulattal gazdagodott, melyek mindegyike kihasználta az új környezet nyújtotta lehetőségeket. A játékmenetben számos változtatásra volt szükség: az ellenfelek mélyebb kidolgozása okán került bevezetésre a power-up intézménye, standard pályadesignnal és vadonatúj környezeti tényezőkkel. A háttértörténet felépítésében hét különálló, teljes valójában elkészült sztori segédkezett volna, ám végül egyik sem jutott el a fejlesztési fázisig. A gondok '96 márciusában kerültek a felszínre – Shoichiro Irimajiri látogatást tett a stúdiónál, ahol három különálló, egymástól független buildet látott: egyik sem érte el az alpha állapotot sem, az engine romokban hevert, kész pályaszakaszok és modellek gyakorlatilag nem léteztek, befejezéséhez még hónapok szükségeltettek volna. Egyedül néhány kosza főmonszta állt teljes hadifelszerelésben, mely végül ideig-óráig elhalasztotta a végleges döntést. A karácsonyi megjelenés ekkor gyakorlatilag csak hiú ábránd volt, a menedzsment így további humán erőforrást szabadított fel, blokádot vonva a stúdió kapui köré: a munkások rabszolgatempóban kódoltak és terveztek, akár napi 17-18 órás munkaidőben is, mindezt azért, hogy az ünnepekre elkészüljön a várva-várt új Sonic epizód. Ez idő tájt két hétnyi munka veszett kárba egy olyan motor fejlesztésére, mely végül használhatatlannak bizonyult: kész koncepció hiányában a művészeti csoport csupán fejben létező szinteket kreált, a programozók pedig karba tett kézzel ültek, várva az utasításokat. A két szálon futó project gyakorlatilag teljesen különálló volt egymástól, így végül a harmadára kellett csökkenteni az emberek számát, egybefonni a különálló verziókat és nyár végéig elérni a bétatesztelési fázist. A krach azonban beütött, a vezető designer a stressz hatására fizikailag összeomlott: ezzel pedig bekövetkezett az elkerülhetetlen, rákerült a halotti pecsét az X-Treme-re. A karácsonyi megjelenés kút-









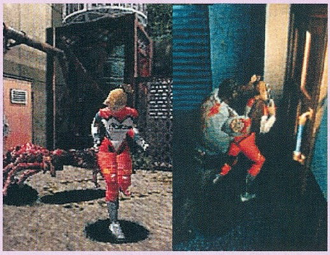
ba esett, augusztus 23-án pedig a vezetőség leállította (a hivatalos közlemény szerint csupán ideiglenesen felfüggesztette) az első 32-bites Sonic kiadással kapcsolatos minden munkát. A Saturn és vele együtt Sonic ezen kalandja meghalt – az X-Treme azonban nemrégiben újabb életjelet adott magáról. Mivel az utolsó időszakban már készen állt egy pár szintet tartalmazó, erősen korlátolt képességekkel rendelkező build, csak idő kérdése volt, míg ki nem szivárog. Erre első alkalommal 2005 szeptemberében került sor, mikor is az EBay aukciós portálon 2500 dollárért (megközelítőleg 565 ezer ropogós magyar forintért) cserélt gazdát az addig ismert egyetlen fennmaradt, játszható állapotban lévő kód, mígnem ez év februárjában elő nem került egy újabb, ezúttal a jelenlegi információk szerint a legteljesebb állapotban lévő utolsó PC-s build, mely egy névtelen gyűjtő polcán landolt: a publikum egy roppant rossz minőségű animált GIF-en kívül mind a mai napig nem láthatott bővebb képsort az utóbbi két portékából. (Érdekesség: a project vezető designere, az akció sodrában legyengült Chriss Senn nyitott egy fórumot, melyen eddig nem látott zenei és képanyagokat jelentet meg rendkívüli gyakorisággal: http://www.sennti-ent.com/cgi-local/forumdisplay.cgi?action=topics&forum=Xtreme&number=13&DaysPrune=365&LastLogin=)

RESIDENT EVIL 1.5

A Capcom történelemben nem a Resident Evil 4 volt az első project, melyet előrehaladott állapota ellenére az alapoktól húztak fel újra – ugyanezen széria második epizódjának is megvolt a maga kálváriája. Az elképesztő sikert aratott Resident Evil folytatása 1996 szeptemberében, a Tokyo Game Show keretén belül fedte fel bájait. A **Resident Evil 1.5** kódnevet viselő második epizód hetven százalékban már kész volt, mikor a projectet vezető Shinji Mikami lefújta: az indoklás szerint olyan nagy mértékben hasonlított elődjére, hogy inkább tűnt kiegészítő lemeznek, mint újdonságok tengerét felmutató, méltó követőnek. Pedig számos érdekességet tartalmazott – ilyen volt a speciális öltözet viselésének lehetősége, mellyel a játék két főhőse, Leon Kennedy és Elza Walker növelhette volna az inventory tárkapacitását, védelmet nyújtott volna a kilőtt golyók ellen, a történet során előrehaladva pedig a töménytelen mennyiségű vértől foltossá, koszossá vált volna. A bejárható terep kinézete szintén jelentős mértékben eltért a boltokba került RE2-től – az elhagyatott, vadnyugati figurára vett épületek helyett rideg fémfelületek és urbánus környezet nyújtott volna táptalajt a zombi-mészárlásnak, melyből jutott volna bőven: az 1.5 nem titkoltan visszavett volna az akció hevéből a „sok lúd disznót győz" taktikát bevetve – az élőholtak modelljének poligánszámát lecsökkentve a képernyőn kétszer annyi rondaság jelenhetett volna

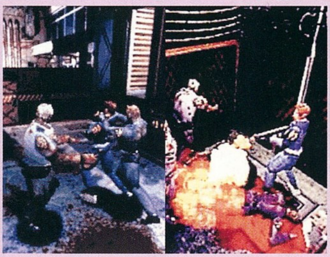












meg, ám így jelentősen vesztettek hangulatukból és az általuk keltett félelemérzésből. A perfekt történeti háttér kialakításához egy professzionális író nyújtott segítséget, ám a kivágott, vagy épp bennhagyott elemekről nem rendelkezünk konkrét információval. Érdekes színfoltja lehetett volna ez a szériának, a kérdés azonban adott: vajon jobban jártunk-e így? Sajnos ennek kiderítése a jövő zenéje, hiszen még mindig csak reménykedhetünk, hogy egyszer majd a publikum kezére jut a végleges közel álló project játszható verziója.

STAR FOX 2

A Star Fox első epizódja SNES és konzoltörténeti mérföldkő, hiszen ez volt az első játék, mely tényleges térbeli érzést nyújtott, pusztán egy hardveres kiegészítőre alapozva – ki tudja, mit hozott volna a gép számára a jövő, ha ezen addicionális eszköz nem a masina életciklusának végén jelenik meg. A nagy siker okán az első részt követően megindult fejlesztési munkálatoknak hála a **Star Fox 2** gyakorlatilag már kész volt, tökéletesen kihasználta a Super FX 2 chipben rejlő erőforrást, újabb szintre emelte a káprázatos látványvilágot, ám az Argonaut-Miyamoto duó és a Nintendo vezetése végül lefújta a megjelenést. Ennek ellenére nem veszett nyoma maradéktalanul az újdonságoknak, az N64-es epizód számos elemet átemelt a zárt ajtók mögött tartott elődjéből: az már más kérdés (és egyben a sors iróniája is), hogy végül utóbbiból egy maximálisan középszerű program kerekedett ki (kiegészítés: a program béta verziója ROM formában kering évek óta a neten, így – illegálisan – megtekinthető, hogy mit kaphattunk volna).



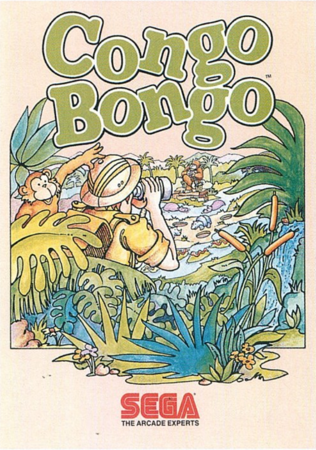




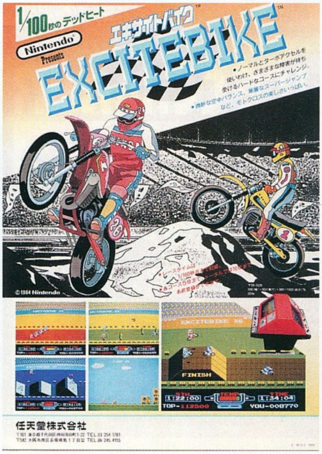
Első körben, nagy vonalakban ennyi – a konzolozás két évtizedes múltjának négy legtöbbet emlegetett, a publikum által csupán a múlt ködébe veszett információmorzsák formájában ismert bukásait vettük górcső alá. A kalap legmélyén még legalább tucatnyi, minimum két bekezdést megérő cím lapul, melyek bemutatása az irományra (remélhetőleg) érkező visszajelzések alapján a jövőben esélyes: az 576 fórumának Konzol topikja örömmel fogadja a véleményeket.

Wilson









A feldolgozások idejét éljük. Erre csak akkor jön rá az ember, amikor a jelenkor játékaitól megfáradva elkezd kotorászni az emlékeiben. Előbukkan egy név, egy cím, vagy csak egy információ foszlány, ami alapján remegő kézzel előkotorjuk a fiók alján porosodó játékokat, aztán döbbenten vesszük észre a letagadhatatlan hasonlóságokat. Az elmúlt pár napban nyakig beletúrtam magam a különböző játék antológiákba és jubileumi kiadásokba, hogy bizonyítékot keressek. Találtam, nem is keveset: sok közülük olyan korai művekből táplálkozik, mint a Mario Bros., a Tower of Druaga, vagy éppenséggel a Tutankham. Érdekes, hogy tíz-tizenhárom évvel ezelőtt az imént felsorolt játékkategóriák mintha kihaltak volna a játéktermekből, helyüket a shooter, a beat'em up és a különböző típusú ütlegelős játékok vették át. A tendencia ma is megfigyelhető: belépve a Westend MegaCity-jébe, a hatalmas képernyőkkel ellátott szimulátorok, fénypisztolyos játékok és flipperjátékok a dominánsak, nyoma sincs a sidescrolling shooternek, vagy a beat'em up automatáknak.

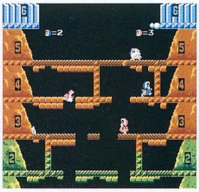
A MAME adatbázisában és az interneten kutakodva az 576 Retro kommandója azonban újabb és újabb gyöngyszemekre lel: e-havi árkád enciklopédiánk nyitólapját a Konami '82-ből származó Tutankhamja díszíti. A népszerű gyűjtögetős játékban egy régészt irányítunk, aki Tutankhamon fáraó piramisának útvesztőiben az elrejtett kincs összeharácsolásán fáradozik. A feladat persze nem egyszerű, a műveletet ugyanis különböző méretű és erejű célpontok, csapdák tették nehezebbé. Az ellenfelek változatosságára nem lehet panasz, a sárkányoktól a denevérekig mindenféle rusnyasággal szembekerülhetett a gyanútlan játékos. A Tutankham igazi érdekessége azonban az, hogy az irányításhoz egyszerre két árkád sticket kellett markolászni. Míg egyikkel a karaktert irányítottuk, a másik balra és jobbra nyomkodásával a puskacsőből kilövellő golyók irányáért voltunk felelősek. Ez egyedülállónak számított akkoriban, ám az újdonságra kapható játékos a piszok nehéz játékmenettel fizetett az élvezetért. A képernyő felső szegletében levő térképen mindig nyomon lehetett követni, hogy éppen merre járunk, és hogy pontosan mennyit kell még szenvedni a következő szintet jelző ajtóig. A játékban való pontgyűjtögetés (a különböző kincsek felszedéséért eltérő pontszámmal jutalmazott a masina) mellett a továbbhaladást a lezárt ajtók kulcsainak keresgélése is nehezítette – pláne, hogy hősünk egyszerre csak egyet volt képes cipelni. Így a későbbi pályák alkalmával, ha többkulcsos ajtókkal kerültünk szembe, akár fél-labirintusnyi utat is vissza kellett gyalogolni, hogy megszerezzük a hiányzó láncszemet. Az oda-vissza szaladgálás alatt az időlimit is vészesen csökkent: ha az utolsó másodperceink elfogytak, vele együtt eltűnt a puskában levő muníció is, így a kincsek felszedegetését és az ajtók nyitogatását a teljes fegyvertelenség tudatában kellett véghez vinni. A hangulatos Egyiptomot idéző muzsikától felindulva, ha sikerült mind a négy különböző Tutankhamon kincset összegyűjteni, a nehézségi szint emelésével együtt a játék elölről folytatódott tovább.

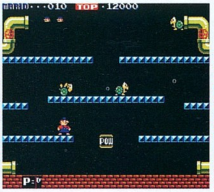
A Konami játékához tökéletesen passzolt volna a SEGA Congo Bongo-ja is, ami a Tutankham után alig egy évvel nevettette meg a célközönséget. A mókás játékban nem régészt, hanem egy mindenre elszánt vadászt alakítunk, akinek legfőbb vágya, hogy móresre tanítsa a pimasz gorillát, Bongo-t. A bevezető képsorokból kiderül a rövidke, ám annál mókásabb történet is: mialatt a bajszos főhős az igazak álmát alussza, a két lábon járó bunda barátunk alaposan megvicceli az otthonára törő marconát. Legszebb álmából felébredve a vadász irtózatosan mérges lesz és nyomban a maki nyomába ered. Az izometrikus nézetű játék fő cselekményét a különböző platformokon levő ugra-bugra teszi ki, ahol a dzsungel veszélyeitől is óvakodni kell. Itt-ott majmok támadhatnak meg, mialatt a guruló kókuszdiók, dühös rinocéroszok, mérges skorpiók, kígyók, vízilók, és óriás halak veszélyeztetik az előrenyomulást. A Congo Bongo sikere a jópofa animációkban és hangokban rejlik: ha a majmoknak sikerült megtámadni minket, akár hárman is a nyakunkba ugorhatnak, és ekkor bizony letaszíthatnak a peremekről – hacsak nem vagyunk szemfülesek, és veszettül el nem kezdjük nyomkodni az akciógombot. Megfelelő gyorsaság esetén ugyanis lerázhatjuk magunkról a ravasz makikat. A játék sok remekül kitalált ötletet tartogat a vadászoknak: a vízzel teli gödrökben a vízilovak segítségével kell átkelni, máshol pedig a rinocéroszok hátán ugrálva lehet előrejutni, esetleg elbújni a pályán elhelyezett kisebb gödrökben, hogy aztán a négy különböző helyszínen átverekedve magunkat végre bosszút álljunk a békésen szundikáló szőrmók felett. Sikeres teljesítés esetén az egész móka értelemszerűen kezdődik elölről, csak éppen a nehézségi szint emelkedik valamelyest.

A Congo Bongo nagy népszerűségének köszönhetően Tip Top néven Európában is megjelent, és hosszú évekig szórakoztatta a nagyközönséget a játéktermekben.

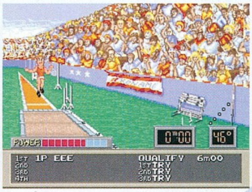
A '80-as évek elején az olimpiai sportjátékok nem örvendtek nagy népszerűségnek, az első igazi sikert a C64-es Decathlonnal nagyjából egy időben debütáló árkád Hyper Olympic könyvelhette el. Tipikus gombgyilkos játékról van szó szintúgy, mint a C64-es példa esetén (a kar gyors jobbra-balra rángatásával csak a legerősebb mikrokapcsolós joystickek élték túl a műveletet), csak itt az ujjperceink voltak komoly igénybevételnek kitéve. A feladat abból állt, hogy a különböző versenyszámokban veszettül gyorsan kellett nyomkodni a kezelőgombokat, ugyanis minél sebesebben ütöttük a gépet, annál jobb helyezést értünk el. Hat versenyszámon keresztül kellett bizonyítani, mire a dobogóra állva átvehettük a trófeát. Mind a hat kihí-



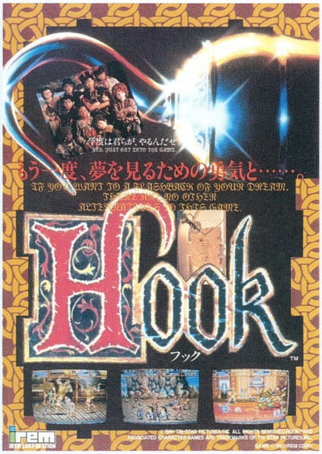










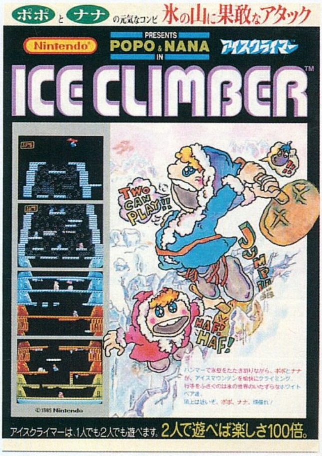


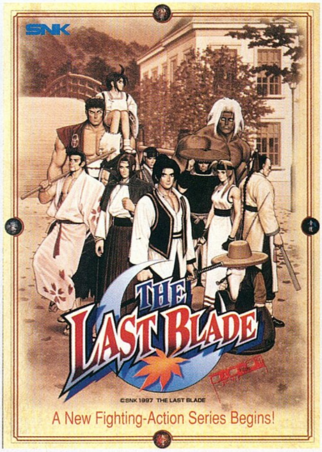


váson remekelni kellett a győzelemhez: amellett, hogy ráfeküdt az ember a futásra (pláne, hogy a nagyobb sebesség eléréséhez az A és B gombokat felváltva kellett püfölni), arra is figyelnie kellett, hogy a megfelelő pillanatban az akciógombot se felejtse el megnyomni: e nélkül ugyanis a karakter kifutott a pályáról és rögvest villogni kezdett az Insert Coin felirat. Legyen az 100 méteres gyorsfutás, távolugrás, gerelyhajítás, kalapácsvetés, magasugrás, vagy gátfutás, észnél kellett lenni. Távolugrásnál a léc elé érve, a gerely- és kalapácsvetésnél a megfelelő szög elérésekor, a gátfutás esetén a gátak előtt kellett elvégezni a megfelelő műveletet, különben a gép igencsak letaposta a játékosok kezdeti lelkesedését. A versenyszámokban való indulást három, kvalifikációs kör tette elérhetővé – ezek közül a legjobb teljesítmény alapján rangsorolt minket a program az éles meccsek alkalmával is. A lelkes próbálkozásoknak köszönhetően sikerült a program rejtett trükkjeit is felfedni: ha a gerelyt kihajította a játékos a képernyőből, 1000 pont ütötte a markát. Ugyanennyi járt akkor is, ha kétszer egymás után a magasugrást elrontva sikerült teljesíteni az adott versenyszámot, vagy egymás után egyforma messzire rugaszkodott el a karakter a távolugrás alkalmával. A meglepetések a 100 méteres síkfutást sem kímélték: az első blikkre lehetetlennek tűnő döntetlen alkalmával mindkét játékosnak 1000 ponttal több látszódott az eredményjelző tábláján. A Hyper Olympic (Európában Track & Field néven vált ismertté) története egészen 1996-ig vezethető tovább, ugyanis a Konami még éveken keresztül gyúrta és formázta a sorozatot. Ennek eredményeképp látott napvilágot a '84-es Hyper Olympic '84, a '88-as Konami '88, és a '96-os Hyper Athlete is. Érdemi változás egyikben sincs, a játékmenet is ugyanaz, a programozók a versenyszámok és a látványvilág szebbé tételére helyezték a hangsúlyt. A sort jelenleg a 3D-s Hyper Athlete zárja, amely idestova már tíz éves és mindezidáig csak Japánban látott napvilágot.

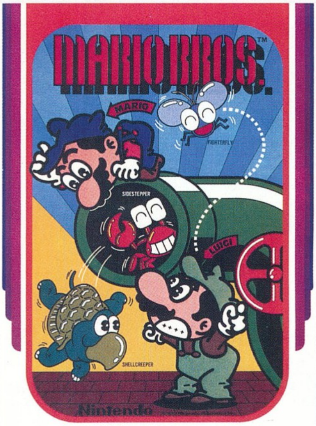
A '93-as esztendő nem csupán az olimpiai játékok megjelenése miatt érdekes: ekkor mutatkozott be ugyanis a hírhedt Nintendo testvérpáros magas és nyúlánk figurája, Luigi is a cég Mario Bros című játékában. Akinek szerencséje volt a Super Mario Bros. NES vagy SNES változatához, annak minden bizonnyal ismerős lesz a játék, ugyanis a későbbi konzolos verziókban a VS mezőkre rálépve bizony egy az egyben ez a programkód villant fel a TV képernyőjén. Mario Mario és Luigi Mario (becenevükön a Mario testvérek) azon mesterkednek, hogy az általuk épített csőrendszerből érkező Koopa szimpatizánsokat eltávolítsák. Teknősök, rákok és legyek lepik el a színteret, és a játékosnak az a feladata, hogy a platformokon ugráló célpontokat egy jól irányzott aláfejeléssel leszedje a játéktérről. A rákok és a legyek nehezebb falatnak számítanak, ugyanis egy fejelés önmagában még csak a megbénításhoz elég. Ilyenkor manuálisan kell lelökni őket a platformról, mindeközben folyamatosan figyelve az egy idő után előbukkanó lángcsóvákat, amik ellen elég nehéz védekezni. A zöldet a fentebbiekben leírt módon még lehet hatástalanítani, de a gyorsan mozgó pirossal már vigyázni kell. Minden szinten három mentőöv is rendelkezésre áll: a játéktér közepén elterülő „POW!” feliratú gombot megfejelve földrengést szimulálhatunk a veszélyes helyzetekben, aminek hatására minden platformon levő célpont lepottyan. Ha sikerül idő előtt összeszedni az elszórt pénzérméket is, egy ráadás „földrengés” bónusszal leszünk gazdagabbak. Ketten játszva összedolgozhatunk, de harcolhatunk is egymás ellen: ilyenkor a cél túlélni az ellenség támadó hullámait – mindenkörben az nyer, aki előbb meg tudja semmisíteni az előírt mennyiséget. Így utólag visszagondolva semmi kétség afelől, hogy a Mario kultuszt (amely csak napjainkban vált egyértelműen a fiatalabb korosztályt megcélzó franchise-á) ez a játék indította el – még ha olyan kihívói is akadtak, mint a sokak által jobbnak tartott Ice Climber, amely szintén Nintendo produktum.

Az eszkimók irányításában rejlő játékmenet lényege, hogy akár egy, akár kétjátékos esetén feljussunk a hegység havas csúcsaira. A felfelé kapaszkodás az eggyel magasabb peremek segítségével lehetséges, amikre a jégtömböket kiütögetve ugorhatunk fel. A magasabb, látszólag elérhetetlen platformokra a képernyőn áthaladó felhők segítségével érkezhetünk meg, mindeközben azonban figyelni kell az esetleges akadályokra, torlaszokra és természetesen a veszélyes állatokra is. Ezek közül a fókák likvidálása a legegyszerűbb, egy jól irányzott ütéssel könnyen kómába zavarhatjuk őket – ellentétben a vastag bundájú jegesmedvével, a repkedő madarakkal, vagy az utunkba kerülő jégcsapokkal. A heves szél ellen védekezni nem lehet, ilyenkor kénytelen kelletlen az ember óvatosabban ugrabugrálni a platformokon – akárcsak a fútószalagok esetében, amik igencsak megnehezítik a felsőbb szinteken való közlekedést. A pályákat teljesítve egy bonusz szintre érhetünk fel, ahol a tárgyak, gyümölcsök és zöldségek felszedegetésével egy kevéske plusz pontra tehetünk szert. Sajnálatos módon az Ice Climber testvérek csak ebben az egyetlen játékban töltenek be főszerepet, noha több ízben előfordulnak a Mario Party, és a későbbi Super Smash Bros. sorozatban is.

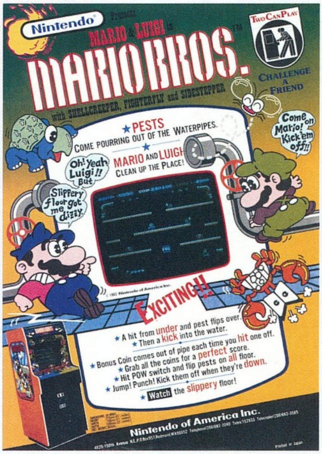


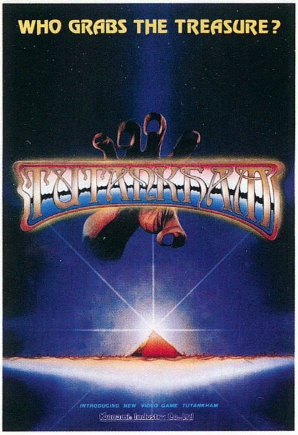






★ MARIO BROS., BATTLE THE PESTS! TWO PLAYERS MAKE IT EASIER.





Hajtsunk gyorsabb terepre! Az Irem '83-ban piacra dobott Traverse USA című közúti száguldása remek versengést kínált az idő ellen. Változatos terepen száguldva, a közúti forgalomban kamionok, autók és egyéb járművek kerülgetése mellett a folyamatosan pergő idő ellenében minél messzebb kellett jutni az aszfaltcsíkon. A checkpointot az egyes városok jelentették, ahol motoros pilótánk nagy mennyiségű üzemanyagot vételezhetett magához. Az előrehaladást az autók gyors sávváltása, és a csúszást jelentő pocsolyák is nehezítették – egy-egy bukta alkalmával pedig igen súlyos üzemanyag veszteséggel kellett számolni. A közúti aszfaltot hegyi, sivatagi és földutas helyszínek váltogatták, természetesen az eltérő környezeti adottságok más menettulajdonságot jelentettek. A program számos verziója egyébként más néven terjedt el. Így eshetett meg az, hogy a Zippy Race, és a Motorace USA is ugyanazt a játékot takarták. Érdekesség, hogy egy dipswitch kapcsolóval rögvest megváltoztatható volt a régiókód a gépben, amivel együtt (habár a tartalom nem, de) a játék címe is megváltozott. Az Irem sikerére a Nintendo válasza egyértelműen a Playchoice és árkád rendszerekre fejlesztett hangulatos Excitebike volt.

A crossmotor versenyek egyik alapkövének számító Excitebike remek grafikával és látványos versenyekkel hívta magához a leendő pilótákat. A változatos helyszíneken zajló menetek előtt kvalifikációs kör teljesítését hárította ránk a program, amit a legjobb időnek megfelelő helyezésről való indulás követett. A játék egyik érdekessége a fizikája: a levegőben hatott a gravitáció a motorokra és az ugratás szöge sem volt tetszőleges. A kormányt elforgatva a motor bizony érdekes mozdulatok produkált a földet érés után, amely ha túlságosan meredek szöget zárt be, bizony hatalmas zakózás lett a vége. A versenyek alatt az A gombbal lehetett gyorsítani, míg a B-vel turbóra kapcsolni. Ezt a funkciót azonban csak rövid ideig bírta a motor, egy idő után heves felmelegedésbe fordult, amit a játékosnak kellett kezelnie. Ha túlságosan sokáig sajtolta az extra teljesítményt a mociból, kénytelen kelletlen le kellett lassítania a versenyben néhány másodpercig, amíg a vas üzemi hőmérsékletre nem hűl vissza. Ha egy óvatlan mozdulatból kifolyólag rosszul érkeztünk a talajra, vagy összetűzésbe kerültünk egy másik versenyzővel, súlyos másodperceket veszítettünk a kiállás miatt.

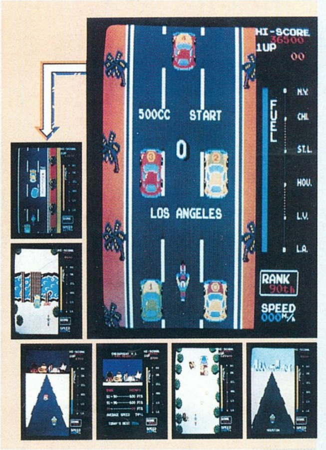
A továbbjutás feltétele az volt, hogy a kvalifikációs kör után megrendezett versenyen az első öt helyezett valamelyikében kellett végezni. Ha ez sikerült, továbbjuthattunk a következő pályára, amely nehézségi szintjében bőven felülmúlta az előzőt. Mindent összevetve az Excitebike rendkívül eltalált játék hírében áll még a mai napig: ha teheted, mindenképp menj egy kört vele és rájössz: a MotoGP ehhez képest gyerekjáték.

Volt már szó vadászokról, régészekről, csőszerelőkről, világbajnokokról, eszkimókról és motoros pilótákról, így itt az ideje, hogy valami fantáziadús foglalkozás felé vegyük az irányt. Mit szólnátok egy kis középkori Fantasy hősködéshez? Mondjuk egy vérbeli szűzmentéshez, ahol változatos ellenfelekkel teletömött katakombákban kell a mágia hatalmával megtisztítani az utat a végső győzelmet jelentő sárkányig? Gilgamesh kapott az alkalmon: lekéstünk. Már 1984-ben mentőakcióra indult, hogy a szűzies Kit kiszabadítsa Druaga démonától. Szemfülesek kitalálhatták, hogy bizony a Namco időtálló Tower of Druaga című alkotásáról van szó, amely mellesleg a Gamecube-os Baten Kaitosban is unlockolható teljes egészében. A játékmenet nagyjából annyiból áll, hogy különböző felépítésű labirintusokban bandukolva egy karddal, egy védekezésre használható pajzzsal, no és egy rakás szerencsével felvértezve megtisztítsuk a terepet. Mindeközben rejtett ládákat és speciális tárgyakat kell összevadásznunk, amik olykor-olykor extra képességekkel ajándékoznak meg, míg mások a játék teljesítéséhez szükségesek. A célpontok mágikus támadását a védekező alakzatot felvéve, (amikor a kard nincs az ellennek szegezve) a pajzzsal lehet visszaverni. Utóbbival csapkodni és reflextámadást is be lehet vinni, de ehhez villámgyors kezek és érzékek kellenek. Érdekesség, hogy a Tower of Druaga tartalmaz egy aprócska hibát, amit kevesen ismernek: ha a második szinten nem szerezzük meg a repülő szárnyakkal ellátott cipőt, nem tudjuk teljesíteni a játékot, mivel egy későbbi szinten e-nélkül lehetetlen továbbhaladni. Jó, nemde? A Namco egyébként fontolgatja a széria (megjelent egy kizárólag kétszemélyes folytatás Return of Ishtar címen is 1986-ban) felélesztését is: amíg azonban ezzel elkészülnek, csak a Soul Edge-ben való gyönyörködés marad a rajongóknak. A cég népszerű verekedős játékában ugyanis Sophitia alternatív fegyvereként felbukkan Gilgamesh pajzsa (a vörös csíkos Gilgamesh's Shield) és Kék Kristálybot (Blue Crystal Rod) is.

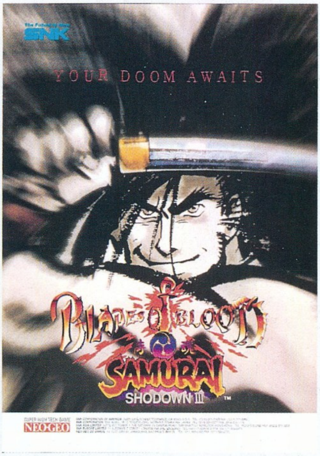










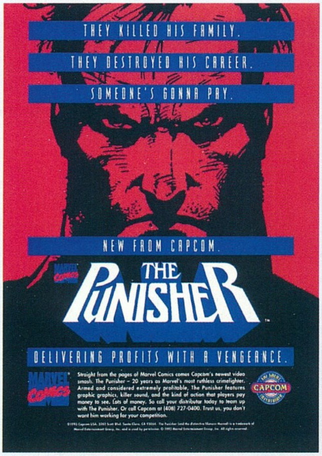


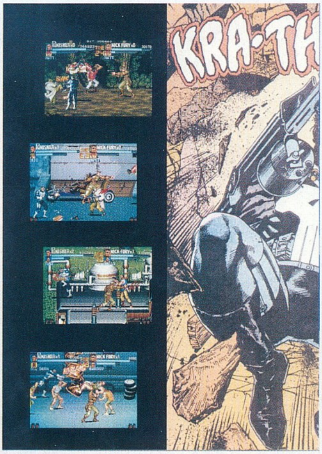
Ennyit a múltról, most pedig jöjjenek a modern csúzlik kezdve a tíz esztendővel idősebb korosztály neves képviselőivel – a harci játékokkal. Bár az utóbbi időben megjelent Mortal Kombat játékok fénye kissé megkopott az eredetihez képest, a Halandók harca igazi sikertörténet. A külső világ ellen vívott közdelem tizennégy éve, 1992-ben kezdődött azzal a céllal, hogy a Street Fighter kultusszal együtt felkavarja a harci játékok poshadt állóvizét. Manapság talán nincs is olyan játékos, aki ne hallott volna a sorozatról, amit a motion-captured technológiával ellátott élethű mozgásai és brutális kivégzései tettek híressé. Hét harcos szállt szembe a külső világból érkező fenyegetéssel, hogy Shang Tsung csatlósait legyőzve megmentse a Földet a pusztulástól. Az egyénenként eltérő speciális támadások, kivégzések mellett a páros meccsek, és tesztek színesítették a játékmenetet, amelyhez a misztikus környezet és a zenei aláfestés eltalált párosa is csatlakozott. A meccseket ún. szintfelmérők szakították meg némi pluszpont ellenében, amit csak Reptile előcsalogatása tudott felülmúlni a maga 10.000.000 pontos vérdíjával. A Mortal Kombat fantasztikus hangulatával, pergő meccseivel, mitikus történetével tornádó módjára söpört végig az egész világon megteremtve minden idők egyik legnagyobb verekedős kultuszát, méltó helyét elfoglalva a Capcom Street Fighter univerzuma mellett. Eme két sikeres programsorozat természetesen nem hagyta nyugodni a rivális fejlesztőket, és szinte minden valamit magára adó cég megjelent a piacon a saját maguk által kreált hősökkel. Így történt az, hogy a '90-es évek közepén a videojátékok döntő hányada lényegében a verekedős játékokból tevődött össze. Az MK és SF mellett nem kisebb címek tűntek fel a horizonton, mint a Fatal Fury (Garou Densetsu) széria, az Art of Fighting, King of Fighters és World Heroes mítosz, valamint a szamuráj kultúrából kiemelkedő Last Blade és Samurai Shodown is. Rövidke történettel, seregnyi karakterrel és egyedi újításokkal (mint pl. a speciális mozdulatok esetén a küzdő felekre közelítő kamera, vagy a kijátszható szupererős támadások) rendelkező játékok voltak ezek, töretlen sikerüket csak az első 3D-s próbálkozásoknak sikerült később megtörni. A jelenlegi konzolgeneráción többek között a Mortal Kombat, a Samurai Shodown, a Street Fighter és a Fatal Fury is megtalálható különböző Anniversary Editionökben, retro válogatásokban – az 576 Konzolban időről időre kicsontozzuk ezeket, a tartalmasabbjából érdemes egyet-egyet a retro hatás érdekében beszerezni.

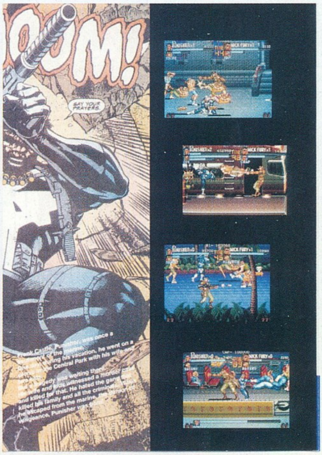
Végül, de nem utolsósorban két gyöngyszem, szintén a '90-es évekből: Az R-Type-ot összekalapáló Irem Hook-ja, és a Capcom Punisher című vérbosszúja, amivel erre a hónapra bezárjuk a kapukat. Stílusát tekintve mindkettő a népszerű beat'em stílusjegyben készült, mégis teljesen eltérő célközönség számára íródott. Míg a Hook egy jópofa pofozkodós játék, addig a Punisher vérre menő játékmenete vendetta képében feszít a képernyőn. Sohaország csodálatos földjén Peter Pan és barátai látványos és meseszerű túszdráma résztvevőivé válnak, akiket egyetlen cél vezérel csupán: kiszabadítani Peter gyermekét az ördögi Hook kapitány markai közül. Az egyszerre akár négyen is játszható könnyed „ütlek-rúglak" semmiféle tudást nem igényel, a gombokat bőszen nyomogatva és az egyes stage-bossok technikájának kiismerésével szépen végig lehet verekedni magunkat az egész programon. A Punisher ezzel szemben Final Fight hasonlóságokat mutat: Nick Fury, a SHIELD bűnelhárító szervezet ügynöke fájdalmas emlékei kapcsán dönt úgy, hogy egyszer és mindenkorra leszámol a városban kiterjedt bűnszövetkezettel. Családja halálának megtorlása érdekében társra is lel, akivel üt-rúg, hajít és rombol, és a cél eléréséhez bármire képes. Bősz puskaropogás közepette küld a másvilágra minden gazfickót, legyenek azok utcán, föld alatt, metrón, felhőkarcolóban vagy raktárépületben. A Marvel népszerű sorozata alapján készült játék főhőse, karakterei és ellenfelei egy az egyben az ismert képregény lapjairól származnak, és a felvehető power-upokkal, a darabokra törhető ám ugyanakkor fegyverként felhasználható berendezésekkel tipikus Capcom beat'em up stílust sejtetnek. Nem véletlenül, a játék a Capcom Jamma kompatibilis CPS1 rendszerére épült, a masina belső felépítését tekintve vészesen hasonlít a Final Fightra és társaira. A Punisher technikai érdekessége azonban az elsőként alkalmazott térhatású hangokban (Q-Sound) és a speciális memóriaelemek felépítésében rejlik – utóbbi ha idő előtt lemerült, a tulajdonos a komplett játékkal fizetett érte.

Ennyi fért áprilisi körképünkbe hölgyek-urak: a hősök nyugovóra térnek, a puskák elcsendesednek és a világ megmentéséért vívott küzdelem is csitulni látszik a jövő hónapig. Akkor újfent izgalmas bemutatókkal várunk benneteket, addig is: Stay Tuned!

Stinger
stinger@576.hu







A HÁROM MUSKÉTÁS

Commandos: jól ismert márkanév a harci játékok között. *FPS:* jól ismert játékmód a 3D világában. Ötvözzük a kettőt, és kapunk egy minden tekintetben jól ismert, vagyis jól eladható terméket – gondolhatták a készítők, ám nem feltétlenül kellemes, ha egy régi és ismert ízt összekevernek egy másikkal, mert az már közel sem biztos, hogy a végeredmény kétszer olyan ízletes lesz.

Így aztán most szegény kommandós játék hasonlít az MGS-re, a Tenchura, a Medal of Honorra, és még a Ghost Reconra is. Ez egyrészt jelenthet jót is, hiszen az emlegetett alkotások benne vannak az örökös Top 100-ban, de ugyanakkor a stuff így elvesztette régi egyéniségét, és beállt a 3D-s harci okosságok hosszú sorába. Érdekesség, hogy a népszerű Renderware fejlesztői rendszert használták hozzá, ám ha megnézzük, hogy ugyanez a cucc mit művelt a Black és a Burnout sorozat alatt, akkor azt kell mondanunk, hogy a project manager elég kezdő bandát szedett össze. Na mindegy, mert mint múltkor kifejtettem, nem kell minden stuffnak kihúznia az ember szemét az üregéből, mert akkor nem tudnánk annyira örülni az igazán szép és jó játékok tömegének.

(Talán ezért nem érezzük még a nextgen korszakot sem úgy, ahogy kellene, mert amiket jelenleg az X360-ra csinálnak, az csupán kb. 30%-kal mutat túl grafikailag a jelenlegi generáción (félreértés ne essék, nem a gép hibájából). Még a Gamecube-os Resident Evil 4 is izgalomra késztet sokakat, és ahhoz képest nem is látványos a fejlődés. Jaj, a Black kapcsán adós maradtam a megígért kommenttel! Nos, a játékot végignyomva azt kell kijelentenem, a Black viszonylag rövid, és multi nincs benne semmilyen szinten a végleges verzióban sem. Ennek ellenére 10-ről csak 9.5-re módosítanám a pontszámát, mert még így is nagyot üt a játék. Nah ugorjunk.)

A **Commandos Strike Force**-ban három katona a játssza a főszerepet. Az intróban láthatjuk is őket akció közben, és aki eddig nem játszott valamelyik elődddel, annak is világos lesz a lényeg. A három harcos ugyanis eltérő adottságokkal és tulajdonságokkal rendelkezik, ami kellemesen bonyolított játékélményt jelent. William Hawkins a lesipuskás, vagyis az orvlövész. Stílusa a lapulás, sunnyogás, távolról kivégzés, illetve jelenlétének az eltitkolása. Afféle modern ninja, aki lopakodva és észrevétlenül, felfedezhetetlenül öl. George Brown ezredes az irányító. Ő is kerüli a feltűnősködést, viszont kém mivolta miatt ezt nem csak bujkálással, hanem az ellenség likvidált tagjainak hullarablásából származó uniformisokkal is képes kivédeni. Ez a ruhacsere egyébként érdekes dolog, mert nem csak simán el kell szedni egy ruházatot és abban mászkálni, hanem ezen belül logikusan felépülő rangok is vannak. Pontosabban én néggyel találkoztam a tesztelési fázis alatt, amik a közkatona, altiszt, tiszt és gestapós rangokhoz jártak. Működni pediglen úgy működtek, hogy az alsóbbrendűek nem figyeltek fel rám semmilyen tekintetben (sőt, cseszegetni is lehet őket limitált módon, legalábbis a feketében), az egyenrangúak felfigyelnek ugyan, de csak ha közel megyünk hozzájuk akkor bukunk le, a felsőbb vezetés pedig simán észrevesz, majdnem mintha nem lenne rajtunk semmiféle jelmez. George ezen kívül szintén ninjáskodik, csak a sniperrel ellentétben ő nem kést dobál a csendes halál kivitelezéséhez, hanem egy csinos fojtózsinórral operál, amivel a delikvens háta mögé kell lopózni ügyesen. Harmadik tagunk egy zöldsapkás, vagyis Green Beret. Ezt az egységet még 1953-ban alapította Herbert Buckler, a különleges erők őrnagya, OSS veterán. Majd 1962-ben Kenneddy elnök véglegesítette a haderőt, miután egy évvel azelőtt Fort Braggban járt. Na, ennyi elég a töriből, csak néha kitör belőlem az, amit a West Pointon a fejünkbe gyömöszöltek előző életemben. Az ő neve Frank O'Brien, és a legkevésbé izgatja, hogy észreveszik, mivel ekkor bemutatja nekik a legjobb barátait, a fegyvereit. Ő az igazi FPS szereplő, akivel menni kell meg lőni, és nehéz természete miatt még a felettesével is enyhe szóváltásba keveredik olykor.

Most, hogy megismertük hőseinket, már nem gátol meg semmi abban, hogy játszunk is velük. Viszont nem minden küldetésben szerepel mindegyikük, hanem van, hogy csak ketten, vagy teljesen egyedül kell az ellenséges vonalak mögött ténykednünk. Ugyanis Franciaországban járunk, ami éppen német megszállás alatt leledzik, ám a híres ellenállás felveszi a harcot velük, és mi gyakran nekik segítünk, vagy a segítségükkel oldjuk meg a feladatokat. Nagyon kellemes, hogy a joy-ok érzékenységét beállíthatjuk magunknak, akár játék közben is, így túlélési esélyeink nagyban növekszenek. Sőt, még játékállást is menthetünk misszió közben bármikor, ami sajnos arra ösztönzött, hogy ne óvatoskodjak annyira, hiszen minden sikeres megmozdulás után mentek egyet, és szerencsére a játék sem tölti be újra a helyszínt Load Game esetén – mármint, ha azóta nem töltött rá egy másik pályát vagy pályarészt. A kezdés a sniperé, aki röviden bemutatja társait, majd a betanítás jegyében kinyírhatunk vele két németet, hátba szúrásos, illetve késdobálásos módszerrel. Egyébként minden új megmozduláskor kapunk egy kis szöveget, hogy éppen mit kell csinálnunk, így aki tud ángliusul, az nem fog szerencsétlenkedni ez miatt. A dobókéseink száma sajnos limitált, de ügyesen fel is szedhetjük az elhajigált szerszámokat, ami szintén dicséretes. Az „észrevétlenkedéshez" van egy nagy segítségünk, ami egy radarforma dolog a kép alján. Itt láthatjuk a kék szövetségeseket és az ellenséget, valamint annak figyelési irányát, és azt, hogy gyanútlanul zöld, érdeklődve sárga,





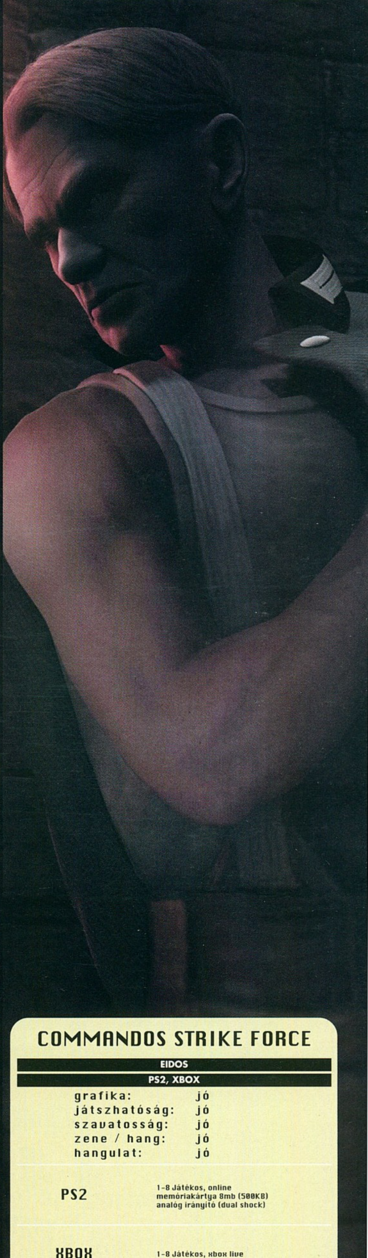












vagy pedig leleplezett minket és piros, bár ez utóbbit általában riadóztatás és nagy csetepaté (vagy Load Game) követi. Ennek elkerülése érdekében jól tesszük, ha guggolva közlekedünk, ugyanis ilyenkor csak azok vehetik észre emberünket, akik a radaron is feltűnnek. Felállva viszont már távolabbról kiszúrhatnak, ezért csak ott nyújtóztassuk ki elgémberedett poligonos tagjainkat, ahol ez a veszély nem fenyeget.

Érdekes amúgy a németek hozzáállása a figyelési témához. Ugyanis ha felállok, akkor gyanút fognak és kérdőjellel a fejük felett érdeklődnek, hogy ki jár ott. Ellenben ha álruhában vagyok, akkor nem érdekli őket az sem, ha ugrálva vagy guggolva közlekedek közöttük. Egyszer pl. az erdőben voltam, tiszti gúnyában, és óvatosan a talajszinten mozogva a lebukás ellen, amikor kiérve a bokrok közül egy másik tiszttel találtam szemközt magamat, aki eddig háttal volt nekem a nyilacskája tanulsága szerint, de hirtelen megfordult. A fickó velem egyenrangú lévén rögvest gyanút fogott, de hátrább mentem és így csak sárga státuszban nézett felém, és nem riadóztatott. (Gondolom azt hitte, hogy azért guggolok, mert sz*rok az aljnövényzetben, és hideg is lehetett, mert nem furcsállotta ama tényt, hogy ehhez a művelethez nem toltam le a gatyámat.) Ám legtöbbször az a mérhetetlen közöny lepett meg, amivel a nácik a társaik hirtelen halálát kezelték. Áll két katona, lelövöm az egyiket, mire a másik gyanúsan körbenéz, ám mivel nem lát semmi rendkívülit, kisvártatva zöldre válva ácsorog tovább ugyanott. Sőt, annyira következetesen betartják a magánélet szentségét, hogy ha látótávolságban fojtogattam a zsinegemmel egy társukat vagy egy másik feljebbvalót ruhaszerzés céljából, akkor sem avatkoztak bele. Ugyanez volt, amikor egy katonai konvojból kellett kiszabadítani elfogott ejtőernyősöket a sniperrel és a kémmel. Tíz méteres távolságon kívül nyugodtan öldökölhettem a népet akár egyszerre két őr szeme láttára is, és azt sem vették zokon, hogy a távcsövessel lelőttem a dombon ácsorgó felettesüket. Ez utóbbi mondjuk azért volt, mert felfelé képtelen figyelni a mesterséges intelligencia, ráadásul ez nem valamiféle hiba, hanem direkt így készítették el az ellenség értelmét, gondolom történelmi tényekre és egyebekre hivatkozva (mint a szelektív gázgránátot, ami megölte a két ellenséget a szobában ahova behajigáltam, de a mellettük rádiózgató francia ellenállót nem, vagy az immúnis volt az ideggázra). Fel is hívták a figyelmemet egy „help" feliratban erre, hogy ha magasabban vagyok mint az ellenség, akkor nem fognak meglátni. Ha viszont valamilyen úton módon mégis meglátnak, akkor jöhet a valódi First Person Shooting, ami nem olyan könnyed, mint azt megszokhattuk, mivel pár lövéstől annyi nekünk, és gombnyomásra használatos harctéri csodaragtapasz sincs mindenfelé elszórva.

Szerencsére a játék lényege inkább a taktikázáson alapul, ami pozitív tényként könyvelendő el az általam említett bakik tükrében. Vagyis, ami nekem baki, az lehet, hogy másnak jótékony dolog, és az is meglehet, hogy a készítők így akarták könnyebbé és játszhatóbbá tenni a terméküket. Olyan dolog ez, hogy egy autóverseny játék is élethűbb a törésekkel és véletlenszerűen generált motorhibákkal, de a többség anyázva törné szét a lemezt, miután egy kis figyelmetlenség miatt hatodszor kellene újrakezdenie a 70 körös futamot (Jason Button most hétvégén a célegyenes előtt 15 méterrel adta fel kigyulladó kocsival ugyebár). Sokkal rosszabbak azok a hibák, ami játszhatatlanná teszik az adott játékot, a fentiek pedig inkább jótékony hatásúak, valamint háromféle nehézségi szint adott, ami alapján mindenki beskálázhatja a saját színvonalára a gamét.

A grafika sajnos skálázhatatlan, csupán az „igzes" verzióban tudtam ki- és bekapcsolni a zajeffektet, ami az életszerűbb kinézetet próbálja meg elősegíteni. Egyébként volt még pár különbség a két gép között. PS2-n például a kezdőpályán a folyó nagyon ronda, lapos, és csak egy fényes csík követi a Hold fényét az égen, Dobozon pedig szépen, kissé áttetszően fodrozódott, némi tükröződéssel és a mesterlövész távcsövén is kellemesebb volt a csillanás. Viszont ellenpéldaként a bokrok levelei körül gusztustalan fekete keret látszódott, ha közel mentem hozzá, míg ez a Sony gépen nem volt tapasztalható. A közös fejlesztői platform ellenére a PS2 változatra sajnos nem fordítottak annyi figyelmet (bár 90%-ban ugyanúgy néz ki), így ha két géped van és érdekel a WWII eseményeinek ki tudja már hányadik felidézése, akkor az X-esre invesztálj be. Sajnos a kamera mindkét verzióban hajlamos akadozni kisebb-nagyobb mértékben, és az általános grafikai színvonal a három évvel ezelőtti állapotokat reprezentálja, valamint multizni is csak neten lehetséges bennük. A sorrend tehát elolvasni ezt a cikket, kipróbálni s játékot, és ha tetszik akkor meg is venni. Ennyi.

Dzson Obrájen

MARTIN BELESZÓL!

A régi Commandos gyönyörű volt, de kicseszett nehezen játszható. Ezzel egy pávián is elboldogul, viszont nem olyan szép. Legközelebb hátha sikerül egy játékban ötvözni a kettőt. Egyébiránt Dzson szerintem alulértékelte a programot, én kifejezetten jól elvoltam vele, és simán adnám neki a nyolcat, nyolcfelet.

COMMANDOS STRIKE FORCE

EIDOS

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2	1-8 Játékos, online memóriakártya 8mb (500KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-8 Játékos, xbox live

✓ kellemes, taktikát igénylő játékmenet
× a legnagyobb hátránya az idejétmúlt grafika

XBOX — PS2

7.5 pont

Majdnem két év telt el a legutóbbi – hármas sorszámot magán viselő – Driver játék megjelenése óta; amit nem volt nehéz kiszámítani, hiszen épp a futball Európa Bajnokság alatt volt szerencsém tesztelni a *Reflections* első, akkor még nagygépesnek / nextgennek is nevezhetett játékát, és bár még nincs itt az idei foci VB, a **Driver** folytatása már megérkezett, igaz ezúttal mindenféle sorszámot nélkülözve, csak a **Parellel Lines** alcímet kapta a készítőitől. Ez most vagy azt jelenti, hogy végképp felhagynak a sorszámozással – ami nem lenne meglepő, hiszen sok más játék esetében is volt már erre példa –, vagy pedig a Párhuzamos Vonalak nem a sorozat része, hanem egy amolyan mellékvágány, amit láttunk már mondjuk például a GTA sorozatban is.

Egyébként nagyon érdekesnek találom, hogy amíg a legtöbb, még anno a 32 bites gépeken igen nagy sikernek örvendett game – hogy csak pár példát említsünk: Metal Gear Solid, Gran Turismo, Tekken-Soul Calibur sorozat, Medal of Honor, Need For Speed, EA Sports sportjátékok – mind sikerrel vette a generációváltást, addig ez az akár „kult" jelzővel is illethető Drivernek ez nem sikerült. (Az is igaz persze, hogy ebből a szempontból nem egyedüli fehér holló a Driver, hiszen megemlíthetném a Crash sorozatot is, ami igencsak elfajult 128 biten, vagy a Final Fantasy játékokat is, bár azok már az egyes Playstationön indultak hanyatlásnak a felemás kilencedik résszel.) No mindegy, az biztos, hogy a Drivernek nem sikerült a „nagy ugrás", és a két évvel ezelőtti játék épphogy megütötte csak a közepes szintet, és nagy valószínűség szerint akkor is egy hasonló ítélet sorsára jutott volna, ha időközben nincs a Rockstar GTA sorozata, és esetleg egyeduralkodó lett volna az autós akció játékok piacán. Hiába no, nem a GTA-hoz képest volt kevés, hanem az elvárásaimhoz. De van GTA, és hajlamosak vagyunk arra, hogy minden hasonszőrű játékot a jelenlegi etalonhoz, a San Andreas-hoz hasonlítsunk; ami nem bűn, csak a Driver játékok esetében szerintem felesleges, hiszen a két kategória csak hasonló, de egyáltalán nem ugyanaz.

Tekintsünk is most el ettől a teljesen felesleges állandó példálózással alátámasztott összehasonlítástól, és próbáljuk meg úgy értékelni a Driver PL-t, ahogy egy Driver játékot kellene, azaz a sorozat előző részeit vegyük viszonyítási alapul, és nézzük meg, hogy vajon hozzájuk képest mennyit fejlődött – ha fejlődött – a Parallel Lines. Egyébként is hajlamosak vagyunk elfelejteni – akik meg Playstation 2 / Xbox-szal kezdték konzolos pályafutásukat, nem is emlékezhetnek arra –, hogy milyen sokat is köszönhettünk anno a Drivernek, hiszen ez volt az első olyan játék, ahol valóban megízlelhettük, milyen is lehet egy teljesen háromdimenziós városban kedvünk szerint bármerre teljesen szabadon mászkálni. És bár beismerem, hogy mára már a Driver név már nem fogalom, mert másodhegedűssé degradálódott, és a játékosok nagy többségének nem jelent mást, csak egy újabb GTA utánzatot, azért azt se felejtsük el, hogy a sima Playstationön, amikor a Driverben már hatalmas városrészek lettek lemodellezve, addig a GTA játékoknál még csak szupernintendós felülnézetes grafikai megoldásokat alkalmaztak. (Nem is tudtam soha ezekkel a GTA-kkal egy percet sem játszani…)

Kíváncsian várom, hogy vajon, ha egyszer lesz majd a Drivernek valódi sorszámmal ellátott negyedik része, akkor abban ismételten csak Tanner szerepel-e majd, de az biztos, hogy a PL-ben egy teljesen új figurát ismerhetünk meg: a zöldfülű TK-t (tíkéj). TK vidéki gyerek, csak nemrég érkezett a világ fővárosának – vagy a Nagy Almának is – nevezett New York City-be, de isteni tehetségének köszönhetően, fiatal kora ellenére – mindössze tizennyolc éves – nagyon hamar kiismerte a nyüzsgő nagyváros forgatagát, és felküzdötte magát a legjobb sofőrök közé. Aki pedig itt egyszer hírnevet szerez magának, arra nagyon hamar felfigyelnek a nagyobb kutyák is, így aztán TK a pitiáner bolti tolvajok furikáztatása után hirtelen egy nagyszabású emberrablási terv közepében találja magát.

A sztorinak nincs túl sok szereplője: Slink, Bishop, Candy, a Mexikói, jelen állás szerint egytől egyig aljas bűnözők a ranglétra középtáján, akik életük nagy dobására készülnek: egy kolumbiai drogbáró elrablásában látják a felemelkedésüket. A kis csapatban az egyetlen kivétel Corrigan, akiről, mint később kiderül, valójában nem is bűnöző, hanem egy rendőr, de legnagyobb szerencsétlenségünkre korrupt fajtából. Remélem nem árulok el nagy titkot, ha elmesélem, hogy az emberrablást sikeresen kivitelezzük majd, ám ekkor váratlan fordulat következik: Corrigan segítségével a többiek TK-re verik a balhét, ők

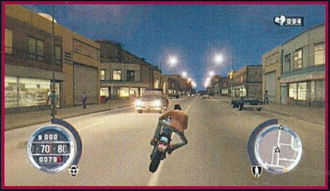








NEW YORK, NEW YORK – AHOL MÉG A PÁRHUZAMOS VONALAK IS TALÁLKOZHATNAK













pedig lelécelnek. Ekkor 1978-at írunk. Ugrás az időben: TK 2006-ban, 28 év börtönbüntetés után szabadul, és kezdődhet a véres bosszú: leszámolni a volt társainkkal. Ebből is látszik, hogy a sztori nem épp a grandiózus fajtából való, ami alátámasztani látszik abbéli kijelentésemet, hogy a PL mindössze egy mellékvágány, ami az emberek tudatában tartja a Driver franchise nevét a Driver 4 megjelenése előtt. Ezzel persze nem azt akarom mondani, hogy a játék története unalmas lapos lenne, sőt: a game a második felétől a szabadulás után kifejezetten letehetetlen a cucc, hiszen OK, hogy mondjuk a San Andreas-ban a mutter halála miatt tértünk vissza a városba, de itt huszonnyolc hosszú és kínkeserves börtönévért kell bosszút állnunk, ami azért jóval húzósabb dolog, szerintem. Mert egy szülő halálán talán még túlteszi magát az ember idővel, de tizennyolc évesen három évtizedre bevonulni a sittre – *feldolgozhatatlan*.

Az megszokhattuk, hogy a Driver játék mindig létező nagyvárosokban játszódtak, és hogy ezek a helyszínek a lehető legaprólékosabban, a valódi metropoliszok alapján lettek lemodellezték. Ez most sincs másképp, kivéve, hogy ezúttal mindössze egy város – New York City – került fel a DVD-re, igaz annak mindjárt két arcát is megismerhetjük: az 1978-ast, és a 2006-ost is. New York, ez a számtalan különböző arculattal rendelkező város valóban megérdemli a világ fővárosa kitüntető címet, és mi a Reflections-nek köszönhetően bejárhatjuk minden egyes kerületét Brooklyntól Bronxig, Harlemtől Queensig, de felderíthetjük a manhattani szigetet, vagy átkocsikázhatunk New Jersey-be is. A bejárható terület valóban hatalmas, a város egyik végéből a másikba való átvergődés akár negyed óránkba is telhet, a forgalomtól és a választott útvonalaktól függően (szerencsére idővel aktiválhatunk négy teleportálási pontot, így megspórolva sok felesleges autókázást).

Sajnos még nem voltam New Yorkban, ezért a saját tapasztalataimról nem számolhatok be, de a neten mindenhol azt olvasni, hogy a Reflections hihetetlenül aprólékosan modellezte le a várost, és minden egyes épület és utcácska a helyére került. New York ráadásul valóban számtalan arccal rendelkezik, hatalmas égbenyúló felhőkarcolók, kertvárosi negyedek, gyártelep, szűk sikátorokkal tarkított nyomortanyák váltják egymást, de végigautókázhatunk a Fifth, a First Avenue-n, vagy Broadway-en is. Olajos hordók mellet melegedő csövesek, hatalmas hidak és alagutak, teniszpályák, vidámparkok mellet húzhatunk el, de behajthatunk a legendás Central Parkba is. A két éra ráadásul nagyban különbözik egymástól: mintha nem is ugyanabban a városban tevékenykednénk! Bár 99%-ban megegyezik egymással az 1978-as, és a 2006-os New York alaprajza, azért számtalan változást is megfigyelhet az élelmes játékos. Egyes épületeket, amik például '78-ban még nem is léteztek, vagy még építés alatt álltak, 2006-ra már le is harcoltak az elemek és a városlakók, szóval jól látható az infrastrukturális fejlődés. A legszembetűnőbb különbség persze a szubkultúrában és a járművekben figyelhető meg. Míg 1978-ban mindenki fejpántban, bőrmellényben, trapézfarmerben, hatalmas mikrofon frizurákkal, John Travolta járással lazul az utcákon, hatalmas benzinzabáló dögöket vezetnek, korabeli funkyt és hasonló a hippi korszakot idéző zenéket nyomatnak, addig 2006-ban már modern energiatakarékos verdák volánja mögé pattanhatunk be, az emberek ruházata is a mai behatárolhatatlanul sokszínű divatot követi, nem is beszélve a modern amerikai ízlésficamot követő tracklistáról. (Kíváncsi lennék, hogy ha vajon egy olyan ember kezébe adnánk a játékot, aki a hetvenes évektől kezdve napjainkig New Yorkban élt, vajon mennyire találná valóságosnak / hitelesnek a stuffban megalkotott városképet…?)

A játék egyébként nagyon szép – főleg Xbox-on –, bár nem annyira, mint az előző rész, a Driv3r – hiszen ott szinte fotórealisztikus városmodelleket kaptunk, de még így simán kenterbe veri a GTA sorozatot, ami nem kis dolog, főleg ha figyelembe vesszük, hogy mekkora a bejárható terület, és hogy közben sosincs töltés. És ami nagyon fontos: a PL jóval gyorsabb, mint az elődje, és ami még fontosabb: a forgalom és a nyüzsi valami elképesztően sűrű! Nincs tehát olyan érzése az embernek, mint az előző résznél, hogy egy lassított felvételt lát, egy megtizedelt lakosságú városról. A járművekről csak annyit, hogy több mint nyolcvanféle autó és motor lovasítható meg a játékban, köztük olyan különlegességekkel, mint markoló gépezet, rabszállító, SWAT csapatszállító, tank (ja és akinek ez hiányzott, végre normálisan el lehet ütni a gyalogosokat). Értelemszerűen a 2006-os járművek sokkal jobban kezelhetőek, viszont az is el kell mondanom, hogy a PL-ben nincsenek vízi vagy légi járművek, maximum az a rendőrségi helikopter, amit utánunk küldenek, ha túl magas a körözöttségi szintünk.

Apropó körözöttség. Egy nagyon ötletes és eddig még sehol nem látott dologgal próbálkoztak meg a Reflections-nél – és bevált! Konkrétan arról van szó, hogy a rendőrök külön tartják számon az autók körözöttségét, és a figuránkét. Ha tehát anélkül keveredünk bajba, hogy a rendőrök meglátták volna a pofánkat, mindössze az autónkat körözik, nem a sofőrt, ilyenkor tehát elég az, ha gyorsan verdát váltunk. Ha viszont minket, az emberünket látják meg, miközben épp valami csínyt próbálunk elkövetni, onnantól kezdve a figuránkat keresik, és jó eséllyel kiszúrják még a volán mögött is, hacsak nincs a kocsin sötétített üveg. A körözöttség egyébként az elején még elkerülhető: ha például véletlenül húzod elő a fegyvered, és még csak sárga körözöttség szinted, a fegyvert gyorsan elrakva a csík újra lenullázható. Egyébként hasonlóan más játékhoz, minél jobban keresnek minket a rendőrök, annál nagyobb erőket vetnek be ellenünk. Járőrök, keményebb fegyverzettel rendelkező járőrök, SWAT kommandósok, és helikopterek erednek a nyomunkba, ez utóbbit le is lehet szedni, hogy aztán egy nagy robbanás kíséretében landoljon a betonon. Újdonság, hogy hasonlóan a World Scariest Police Chases című játékhoz, lehet menet közben is lőni. A kocsik irányítása egyébként fantasztikus, ezt mindig is nagyon megcsinálták a Driver játékokban, és hála istennek, most már a kocsiból kiszállva is egy egész használható irányítást dobtak össze a figuránknak, ez tehát mindenképp előrelépés. A játékban 32 könnyebb-nehezebb, hosszabb-rövidebb küldetés van, ami két-három-négy napos szórakozást biztosít a játékosoknak. Főleg a vége felé, a sok lövöldözéses résznél szívhatjuk a fogunkat, szerencsére akkorra már megnyílnak a cumósabb fegyverek a Safe House-ban (ez az otthonunk), úgyhogy azért nem esélytelenül indulunk harcba. A feladatok némelyike ismerős lesz már, de lesznek egészen újszerűek is, és néhány vállfajt (mint például a „kövessünk valakit" típusúakat) teljesen mellőztek a készítők. De akinek ez nem lenne elég, az nekiállhat és szép sorban kivégezheti a mellékküldetéseket, amit a játék Side Jobs-nak nevez. Ebből, ha nem is rengeteg, de van szép számmal. Egyes melókat piros ikonok jeleznek a térképen, másokat pedig meg kell találnunk. Csak néhány példát említek: illegális versenyek, csekkpont versenyek, bérgyilkoskodás, pénzbegyűjtés, autólopás vontató kocsival, és különböző bérmunkák, taxizás, autók leszállítása időre, természetesen mindegyikért szép summai is jár, amire szükségünk is lesz. Azt hogy mivel végeztünk: a STAT menüben találjuk, és vannak olyan melók, amik több fokozatból / részből állnak. Ezen kívül gyűjthetünk csillagokat is (általában látványos ugratások révén lehet csak elérni őket), amikkel csalásokat nyithatunk meg, de egyébként cheateket úgy is aktiválhatunk, hogy elérünk bizonyos megtett mérföldet (a számlálót a bal alsó sarokban látod). És, hogy a Need for Speed sorozat rajongói se érezzék magukat kellemetlenül, elárulhatom, hogy a játékban létező összes (!!!) kocsit átalakíthatjuk: megtuningolhatjuk, telekúrhatjuk nitróval, különböző festést, mintákat fújhatunk a verdákra, de van golyóálló üveg, kerék is; majd nem csak illegális, hanem hagyományos autóversenyeken, roncsderbiken is indulhatunk velük. A tuning persze pénzbe kerül, de hát erre valók a Side Job-ok: hogy pénzt gyűjtsünk.

Összességében tehát a Driver Parellel Lines egy *jó játék*. Ha nem is a leghosszabb része a sorozatnak, mégis a legtartalmasabb, és ez az első olyan rész, ahol a fő történetszál kivégzése után is van miért kocsikázni / motorozni a városban. A grafika megint csak valóban nagyon combos, és az ötlet, hogy ugyanabban a városban, de két jól behatárolhatóan különböző „korban" tevékenykedhetünk, szerintem bevált. Az figuránk irányítása fejlődött, a vezetési élmény köszönhetően a sűrű forgalomnak fenomenális, akárcsak az új körözési megoldások. A poénoktól sem mentes átvezető jelenetek, a karakterisztikus szereplők csak dobnak a hangulaton, a számtalan mellékfeladat megtalálása és kivégzése pedig a szavatosságnak tett nagyon jót.

Nem hibátlan játék persze a Driver (néha akkor is kiszúrnak a rendőrök, ha nem kéne), de még is úgy érzem, a sorozatnak sikerült visszatérnie a Playstationös gyökerekhez, és a régi részek hangulatához. És még valami **fontos**: ez egy Driver játék, ahol minden, a küldetések, a mellékfeladatok, a versenyek, mind-mind úgy lettek kialakítva, hogy a hangsúly a vezetésen, a vezetési élményen legyen! Az ügyességeden, a reflexeiden múlik minden, hogy miként tudsz időre leszállítani egy autót sérülés nélkül, hogy vajon hogyan tudod lerázni magadról a kopókat a szembeforgalmat kerülgetve, hogy képes vagy-e A pontból B-be időre lejutni.

Mert ez egy Driver játék, amiben egy sofőrt alakítasz, és egy sofőrnek leginkább vezetni kell tudnia...

Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ha Martint, az objektív tesztelőt akarod hallani, azt mondom, érdemes megvenni, mert sok mindenben ki fogja egészíteni a GTA-s élményeidet, bár összességében nézve elmarad a San Andreas mögött. Ha Martin, a szubjektív magánember véleménye érdekel, azt mondom, durva jó ez a játék minden hibájával és gyengeségével együtt, mert SZÁMOMRA sokkal több lélek, sokkal több személyesség van benne, mint a GTA-ban. Nekem bejön nagyon. Ez én inkább vagyok, mint a San Andreas.

DRIVER: PARALLEL LINES

ATARI / REFLECTIONS

PS2, XBOX, PSP

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

PS2	1 Játékos, 16:9 memóriakártya 8mb analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos, 16:9

✓ tartalmasabb, mint az elődje, sokat fejlődött, a sorozat talán legjobb része, a vezetési élmény mindent ver

× a fő sztori lehetne hosszabb, programozási hibák, még több újszerű ötlet kellene bele, a vége felé túl sok a lövöldözés

XBOX PS2

8 pont



– Hiszek Amerikában. Amerikának köszönhetem a sorsom. A lányomat amerikai stílusban neveltem fel. Megadtam neki a szabadságot és megtanítottam, hogy mindig tisztelje a családját. Sikerült párt találnia magának, de nem egy olasz fiút. Moziba ment vele, késő éjszakáig kimaradtak. Nem ellenkeztem. Két hónappal ezelőtt autózni vitte egy másik barátjával. Leitatták, aztán pedig letámadták. Ellenállt. Meg akarta őrizni a becsületét. Elverték, úgy, mint egy állatot. Mikor meglátogattam a kórházban, az orra el volt törve. Az állkapcsa szilánkokban hevert, fémszálak tartották össze. A fájdalomtól még sírni sem tudott. De én könnyeztem. Hogy miért? Ő volt az életem fénye – az én gyönyörű lányom. Most már soha többé nem lesz szép. Elmentem a rendőrségre, mint egy tisztességes amerikai állampolgár. A két fiút bíróság elé állították. A bíró három év börtönre ítélte őket: felfüggesztve. Felfüggesztett ítélet! Még aznap szabadon hazasétálhattak! Úgy álltam a tárgyalóteremben, mint egy bolond. Az a két fattyú csak nevetett rajtam. Ezután azt mondtam a feleségemnek: „Ha igazságot akarunk, el kell mennünk Don Corleone-hoz".

– Évek óta ismerjük egymást, de ez az első alkalom, hogy segítséget kérsz tőlem. Nem hívtál meg a házadba egy csésze kávéra, pedig a feleségem az egyetlen gyermeked keresztanyja. Nem akartad a barátságom. Féltél attól, hogy az adósom légy. A paradicsomra leltél Amerikában, jó üzletet csináltál, nyugodt életet teremtettél. A rendőrség megvédett, így nem volt szükséged egy olyan barátra, mint én. De most itt állsz és azt mondod: „Don Corleone, tégy igazságot". De nem tisztelettel kéred. Nem ajánlasz fel barátságot. Még Keresztapának sem hívsz. Beállítasz az otthonomba, a lányom esküvőjének napján és segítséget kérsz tőlem. Egy nap – lehet, hogy soha – majd kérni fogok tőled valamit. De addig is menj haza: igazságot szolgáltatok.

– Grazie, Keresztapa.

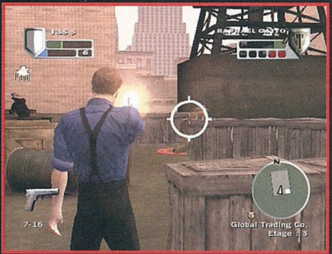
ALL SPARKS

Képregényből, könyvből, filmből játékot készíteni nehéz, már-már lehetetlen feladat: szinte mindenkinek beletört már a bicskája. Ritka és értékelendő kivételek persze akadnak, konzolfronton legutóbb talán a Riddick pazar és egyben letaglózóan meglepő debütje kápráztatta el a nagyérdeműt, elsősorban az Xbox képességeit a végletekig kitoló vizualitásával, másodrészt a játékmenetben rejlő apró finomságokkal. Filmlegendából azonban hatványozottan szuicid hajlamokkal rendelkező egyedek próbálnak digitális vattacukrot eszkábálni, hiszen a bukás több fronton lendítheti meg a harakiri gépezet ingáját – az Electronic Arts azonban igyekezett biztosra menni. Történetének legnagyobb anyagi befektetése a kényszerű késés miatti több millió dolláros vesztesége ellenére nem tért le a biztosnak ítélt útról, így a napjainkban elképesztően népszerű, vitathatatlan érdemekkel rendelkező GTA lázat lovagolja meg, több-kevesebb sikerrel.

Negyvenes évek közepe, maffiacsaládok által uralt idegközpont – a **The Godfather** által felépített New York nagy: ha hasonlítani kéne valamihez, akkor azt mondanám, hogy körülbelül Vice City háromszorosa. Öt jól elkülöníthető kerületre és külcsínükben is eltérő környezetre oszlik – Kis Itália, Brooklyn, Midtown, New Jersey és az indusztriális centrum, a Hell's Kitchen –, melyeket kilométeres hidak, föld alatti alagutak és gyorsforgalmi utak kötnek össze: bár a magasvasút pályája jól látható Brooklyn főútvonalán, valamilyen misztikus okból egyetlen szerelvény sem süvít rajta végig, ellentétben az utakat állandóan ostromló járművek hadával és a járdákat koptató gyalogosokkal. Hősünk névtelen suhanc, aki a csúcsra akar jutni (no persze nem abban az értelemben) – a Corleone család kifutófiújából hosszas küzdelem árán küzdi fel magát a Don, azaz a család fejének székébe. A felemelkedés kínkeserves, lassú és fájdalmas procedúra: utóbbi többnyire nem minket, hanem a kiszemelt célpontot érinti. Az elsődleges bevételi forrást a kerületek bevételéhez szükséges üzletek elfoglalása adja, melyek mindegyike valójában csak egy fedő kirakat a hátsó szobában zajló illegális üzemhez – a cél értelemszerűen a tulaj védelmi pénz fizetésére kötelezése, illetőleg a zugbarlangok fölötti uralom megszerzése. Az ehhez felkínált eszközök nem mutatnak túl az agresszív megszorongatáson, mely egyszerre zajlik mind fizikai, mind mentális téren: a kiszemelt áldozat rendelkezik egy bizonyos „megtörési ponttal", melyet elérve önként és dalolva behódol a visszautasíthatatlan ajánlatnak – ezt túllépve azonban ellenszegül, ami egyet jelent a delikvens halálával. A szintet elérni többféleképpen lehet, a legkézenfekvőbb módszer a boltban található ingóságok kezelésbe vétele, ám ha ez nem segít, jöhet a nyers brutalitás: a testrészek masszírozása a Fight Nightból átemelt analóg karos megoldással lehetséges, mely egyszersmind lehetővé teszi a kontrollert szorongató gamer számára a vérben bővelkedő bunyó könnyed kezelését, másrészt a digitális világban hatalomra éhező névtelen hős számára a boldogulást. Ütések, rúgások, horgok és fegyveres harc: a viszonylag jól behangolt automata célzó alrendszer gyakorlatilag percek alatt elsajátítható, mely leginkább az első pár óra után jelentkező komolyabb összecsapások esetén bizonyítja rátermettségét. Harcolni pedig kell, méghozzá sokat, hiszen az egymással rivalizáló családok keményen védik az érdekeltségeiket, így nem ritkán egy kis szakasznyi opponens leterítése is szükséges ahhoz, hogy magunkénak tudhassuk a bizniszt. A pénz pedig elengedhetetlenül szükséges, hi-





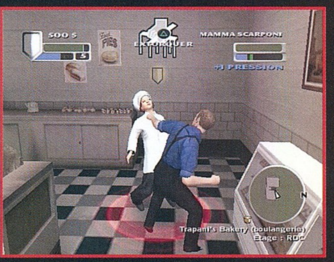




The Godfather®

EGY VISSZAUTASÍTHATATLAN AJÁNLAT?





szen a feketepiacról beszerzendő arzenál minden egyes darabja vaskos pénzköteg leszurkolását igényli: New York szövevényes úthálózatának felderítésében éppen ezért a térkép lesz a legjobb segítőtárs, mely minden fontosabb lokációt és információt tartalmaz, pusztán egy gombnyomással elérhető menürendszerbe ágyazva, így vezetés közben is elképesztő könnyedséggel böngészhető. Utóbbiban végezhető el főhősünk képességeinek fejlesztése is, minek által egyre gyorsabb, akkurátusabb és életképesebb maffiózó kreálható belőle, ehhez azonban respekt pontok szükségesek, mely egyrészt a területfoglalással, másrészt a sztori végigjátszásával zsebelhetők be. A család feladatainak elvégzése meg is követeli a folyamatos előrehaladást, hiszen a trilógia első epizódját végigkövető cselekmény tartalmazza a mozgókép összes fontosabb és videojáték formába önthető epizódját: Luca Brasi meggyilkolását, a hírhedt lólefejezős momentumot, Sonny lemészárlását – a Michael éttermes leszámolásával teljessé tett kép kellemes mosolyt csal a Coppola rajongók arcára: az előzetes várakozásokkal ellentétben sikerült úgy átformálni a Keresztapa szkriptjét, hogy ne bomoljon meg sem az egyensúly, sem a gondosan felépített cselekmény – gyakorlatilag egy alternatív nézőpontból, testközelből élhetjük át és tekinthetjük meg a klasszikus filmeposz által vászonra vetített eseménysorozatot. Fájó momentum: bár a komolyabb mészárszék által a rend éber őrei is felfigyelnek ránk – mely autós üldözések formájában mutatkozik meg – mégsem kell tartanunk komolyabban semmitől: az elhalálozás pusztán ideiglenes, pár másodpercig tartó állapot, mindenfajta komolyabb mánusz, vagy egyéb tárgyveszteség nélkül térünk magunkhoz a legközelebbi zugkorházban, folytatva az akciót ott, ahol abbahagytuk. A közeg itt nem olyan jelentős tényező, mint az alapot nyújtó GTA-ban: annak ellenére nem, hogy itt lehetőség van a fakabátok és akár a kerületet irányító rendőrfőnök lefizetésére is, minek folytán a terület összes járőre pont a másik irányba néz akkor, mikor komolyabb kezelésnek veszünk alá valakit vagy valamit: utóbbit sajnos egyedül, lévén a The Godfather nem kínálja fel a csoportba rendezés lehetőségét, ami eléggé illúzióromboló, tekintve a New York-on való globális rambozást fényes nappal, egyes egyedül akár három – négy tucat jól megtermett nehézfiú ellen.



HELL'S KITCHEN

A megjelenés előtti hetekben, hónapokban a The Godfathert nem az őt megillető tisztelettel vette a szájára az internetes közönség – a kiadott előzetes kép- és videóanyagok egy technikailag jócskán elmaradt, kifejezetten csúnya játékot mutattak be. Tény: a produktum kifejezetten középszerű, az élbolytól (ami jelen esetben a Grand Theft Auto széria recens epizódját jelenti) jelentősen lemaradt, a 2003-as időszakot idéző látványvilággal rendelkezik. A helyszínek többségét derékszögű vonalzóval és sarokcsiszolóval faragták ki a pályatervezési osztály peonjai, az így kialakított éles felületekre sablonos, színválasztásában erős problémákkal küzdő, szürke árnyalatba öltözött textúrákat húztak rá majd a hangulatfokozás érdekében kapott az egész egy sajátságos misztikus köd effektet. A 2002-es Mafia könnyedén kenterbe veri mind összhatását tekintve, mind technika szempontból, azonban az Illusion Softwork portékájával szemben az Electronic Arts határozott előnyre tett szert egyrészt az élethűség, másrészt a karakterek kidolgozottsága terén: mind az általunk kreált, saját szájíz szerint igazított fizimiskájú főhős, mind a klasszikus trilógiából átemelt karakterek élethűek, részletesek és pokolian jól animáltak. Sajnos azonban a belső terek esetén erős hátránnyal indul a mű: a rendelkezésre álló erőforrások, a fejlesztési idő szűkössége vagy elhibázott dizájneri döntés? Csupán találgathatunk, az azonban biztos, hogy a százat jócskán felülmúló, szabadon bejárható épület gyakorlatilag 5 előre gyártott séma alapján készült el. A bank, a pékség, a cipész és az újságos üzlete mindig, pontosan úgy néz ki minden kerületben: sablonváros sablonhelyszínekkel, sablon textúrákkal, sablon feladatokkal. Ráadásul az amúgy impresszív részecske effektusok – különösen kiemelve a robbanással járó légnyomást, lángcsóvát és a motorházból előtörő füstöt – erős szaggatással, komoly képfrissítési problémát eredményezve jelennek meg, platformtól függetlenül. A hangszekció azonban kifogástalan, az eredeti szereplők által felmondott szinkronok tökéletesek, a forgatókönyvből egy az egyben átemelt mondatok autentikus, makulátlan Keresztapa hangulatot árasztanak magukból: kár, hogy az erre szánt büdzsé miatt az egyszerű járókelők és NPC-k által elhangzott mondatokat 1-2 ember mondta fel, ez azonban csak apróság, nem érvágásra késztető súlyos hiba: a bugok esete már más tészta. A javulás drasztikus az előzetes verzióhoz képest, ám a mű scriptelt jellegéből adódóan nem egyszer előfordul, hogy a semmiből tűnnek elő a karakterek és objektumok az átvezető animációk alatt, játék közben pedig gyakori a karakterek tereptárgyakba történő olvadása, mozdulatlanul álló peonok miatti beragadás és egyéb nyalánkságok: szerencsére resetelést követelő koncentrált támadást egyetlen bosszantó elem sem igényel.





VERDIKT

Félreértés ne essék: a The Godfather kifejezetten hangulatos, ötletes, szórakoztató, tartalmas és összességében kiváló GTA klón: de lehetett volna jobb, sokkal jobb. Bár a bejárható terület elképesztően nagy, a recirkulált és egy sablon szerint felépített „egyen helyszínek", a monoton, gyakorlatilag három jól elkülöníthető fázisra osztott területfoglalás hosszútávon nem képes lekötni az embert, különösen nem annak függvényében, hogy a bársonyszékbe ülve gyakorlatilag véget ér a játék – nincs további meghódítandó kerület, város, nincs további objektíva, nincsenek a szavatosságot alaposan kitoló extra missziók, rejtett lokációk és begyűjtendő ereklyék. A The Godfather egyszerűen nem motivál arra, hogy a sztorit megismerve további időt pazaroljunk rá. Az alapötlet jó, a kidolgozás középszintű – remélhetőleg lesz folytatás, mert ilyen alapokra építkezni határozott jóval kecsegtető, hálás munka: kérdés, hogy az EA mit hoz ki a témából, hiszen a trilógiává bővítés nyílt titok. Meglátjuk, hogy mi sül ki belőle.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Talán egyszer megengedhetem magamnak, hogy vulgáris legyek: hányni tudok minden egyes szögletes origami grafikás, PC-stílusú „nagyfelbontású textúrát feszítek mindenre" játéktól, és nedves strandpapuccsal tudnék szájon vágni minden habzó szájú vérpistikét, aki ezerakárhányszor-ezerakárhányas felbontásban méri a látványvilág minőségét. Szerencsétlen tudatlanok. Nézzetek meg egy FF6-ot, vagy egy Secret of Manát SNES-en. Ja, a Godfather játék? Az nem izgat.

THE GODFATHER

EA

PS2, XBOX, X360, PSP

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

PS2 — 1 Játékos, memóriakártya 8mb, analóg irányító (dual shock)

XBOX — 1 Játékos

✔ kiváló hangulat
× monoton, repetitív és csúnyácska köritéssel

XBOX PS2

7.5 pont

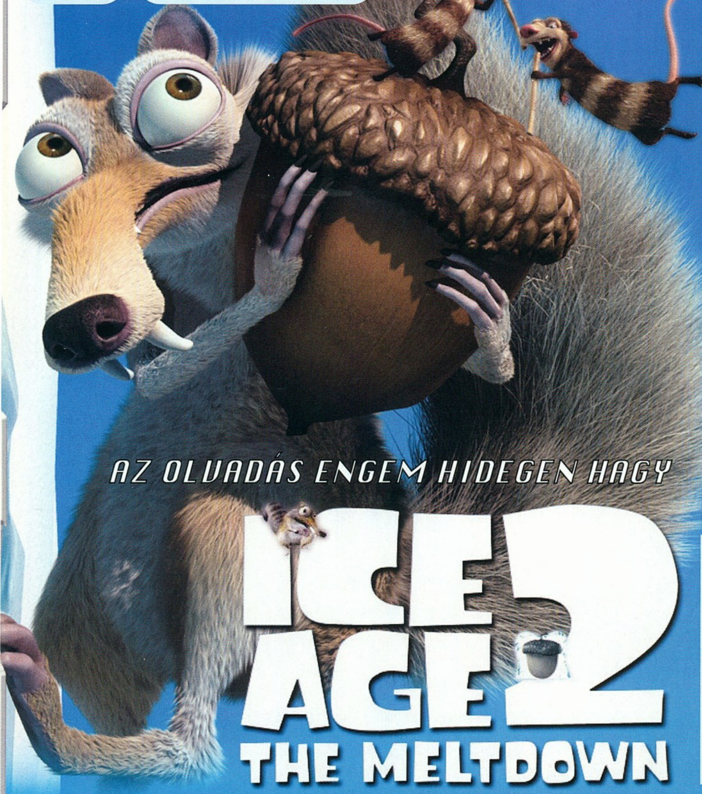
576 KONZOL



2005 -ös KONZOL évfolyam AKCIÓ

999,- Ft











AZ OLVADÁS ENGEM HIDEGEN HAGY

ICE AGE 2 THE MELTDOWN

Hohó! Itt az új Jégkorszak film, és vele együtt a szokásos, árucsatolt játék! Az első Ice Age-t szerettem, bár nem érte el a Pixar filmek minőségét, de jobb volt, mint a Hihetetlen család és az elég gyengusz Vadgalamb. Bele lehetne persze kötni sok mindenbe, de hát a megcélzott fogyasztói réteg a gyermektársadalom volt, és őket nem érdekli más, csak hogy az őslajhár mennyire ügyefogyott, meg hogy a gonosz őstigris meg ne egye az ősgyereket, meg hogy az ősmamut mennyire szomorú, amikor az elvesztett őscsaládját idézi túlméretezett ősagyába az ősbarlang ősfalán lévő ősrajz. És ugye ott volt a kis ősmotkány, Scrat is, aki éppen nem tudta, hogy mókus vagy patkány képében evolváljon tovább, és kétségkívül a legaranyosabb lény volt a történetben. Erre rájöhettek az írók is, mert ötlettelenségüket a folytatással kapcsolatban Scrat mögé rejtették. Sőt, szinte ő a főszereplő, miközben a makk-fétisizmusát próbálja kiélni, persze a legnyakatekertebb módokon megszerzett magokkal, illetve az ezek miatt bevállalt veszélyek túlélésével. Nem akarok nagyon belemenni a film történéseibe, de elég feltűnő az a tény, hogy a játékban 90%-ban vele kell rohangászni, ugrándozni, magvakat gyűjtögetni, azon belül is azt az adott számú főmogyorót, ami a következő pályára való átjutáshoz szükségeltetik. A játék amúgy semmiben sem tér el a hagyományos ügyességi stílustól, bár akad benne pár adventure elem is, hogy megdolgoztassa a kiskorúak agytekervényeit, kik majd a kezükbe fogják a Scrat sorsáért felelős kontrollert. A kis állatka mozgásrepertoárja pont optimális a könnyű kezelhetőség és az izgalmas játékélmény szempontjából. Van ugyebár ugrás, dupla ugrás, sima támadás, amit lehet ugrással kombinálni, és eme módon feltörni egyes jéggel borított lyukak fedőrétegét, hogy hozzájussunk a bennük rejlő gyűjtögetnivalókhoz. Az offenzív technikák ebben nem merültek ki, mivel a kisemlős fel van vértezve egy szupertámadással is (ami szintén kombinálható ugrással), de ez már speckó erőt fogyaszt, amit gyümölcsök benyelésével tölthetünk újra. Értelemszerűen életerővel is rendelkezik Scrat, aminek a gyógyításához virágszirmok szükségeltetnek. Eme feltöltő cuccokhoz leginkább növények ütlegelésével juthatunk, de pár szirmocskát visszaszerezhetünk a minket ért támadás esetén is, mivel ilyenkor a támadó kiver belőlünk pár darabot mindig.

A játékmenet viszont ezekkel még korántsem teljes! Ugyanis egyes helyeken elrejtett eledel is leledzik. Ennek megtalálását a fejlett szaglószerv segíti elő, amit aktiváljunk ha a joy elkezd rezegni, és egyből látjuk is, melyik bokor felől szállnak fel a magok ellenállhatatlan illatai. Ekkor manőverezzük oda az állatot, és újra szaglászva már a miénk is lehet a csemege. Más helyeken elrejtett pályarészekre juthatunk fel olyan módon, hogy a pofánkat beledugjuk ilyen kis gejzírféle lyukakba, amitől a víz felfújja szerencsétlen motkányt, aki levegővel töltött luftballon módjára kilő onnan és összevissza repked a színen. Ezt a poént láthattuk a film előzeteseiben is, és elég jól beépítették a cselekmények közé a játékban. Ugrálhatunk még pókhálókon a magasba jutás érdekében, felmászhatunk növénnyel borított falakon, vagy olyanokon, amik kissé síkosak, és a Háromszög gyors nyomkodásával motiválhatjuk Scratot a mászásra. De ugyanez a gomb szolgál a földből magokat kiásni, és általában mindenhez, amivel vagy ahol valamit csinálnunk kell. Igen gyakoriak az úgynevezett információs őstáblák, amik tippeket és irányítási útmutatásokat adnak, valamint tartalmuk a pause menüből is visszanézegethető a későbbiekben. Ám párszor a barátságos állatokkal kommunikálhatunk, ami sajnos csak az ősangol nyelvet értőknek lesz felüdülés, de mindenkinek hasznos, hiszen gyakorta ezen teremtmények segítenek nekünk az utunk során.

Még egy említésre méltó helyzetet írnék le a játékból, csak hogy felkeltsem az érdeklődést a stuff iránt. Diego elmegy elmélkedni egy barlangba, de nekünk is arra vezet az utunk. A tigris figyelmeztet minket, hogy ha megzavarjuk, akkor abból baj lesz, így lopakodnunk kell utána a zörgös bokrokat kerülgetve, és időre összeszedni megadott számú bogyót. A nehezítés az benne, hogy ha Diego hátrafordul, akkor az X megnyomásával Scrat a földre dobja magát és döglöttet játszik, amivel értékes másodperceket veszítünk. Ilyen időre menő móka akad még pár darab, például majmokat kell dobálni. Dobálni spontán módon is lehet, ezt elfelejtettem említeni a támadásoknál! Szóval, maximum 25 kavics lehet nálunk, amik lövedékként szolgálnak a gonosz kreatúrák ellen, amiket a pontos célzás érdekében belső nézetes módon is meg lehet hajigálni. A játék amúgy humánus, az ellenségek pár apróbb kivételtől eltekintve nem halnak meg, csupán elájulnak egy időre. Hogy a többi szereplőt se hagyjam ki, azért a baráti hármast is kezelhetjük pár rövidke feladat erejéig, de nagyrészt csak a vándorlásuk történetét követhetjük nyomon betétként a rohangászásos ugrándozások közepette. A grafika jónak mondható, a hangok eredetiek (meg is leshetjük a szinkronokat, ha 1000 mag összegyűjtésével unlockolunk pár extrát), szóval egy kellemes játékocskát kaptunk a behatárolható, 5-11 éves korosztály legnagyobb örömére, X-en és GC-n progresszív scan támogatással.

Ősdzson

MARTIN BELESZÓL!

Péntek délután meg lehet venni a játékot valamelyik plázában (anyuka választ egy új illatot a drogériában, közben apuka nézi a köldökig kivágott felsőben, friss szilikon cicikkel flangáló plázacicákat), utána a moziban megtekintik a filmet a gyerekkel, aki transzba esik, és egész szombaton majd csak ezzel játszik, miközben a világ tovább megy a maga útján…

ICE AGE 2: THE MELTDOWN

VIVENDI

PS2, XBOX, GC, DS, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2 — 1 Játékos; memóriakártya 8mb (80KB); analóg irányító (dual shock)

XBOX — 1 Játékos, dd 5.1

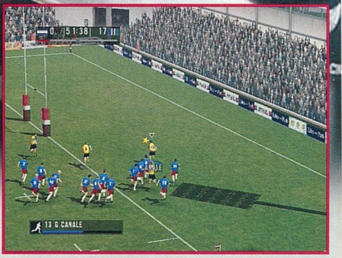
✔ aranyos játék, de nem nagyoknak
× az állatok bundáját jobban lemodellezhették volna

XBOX **PS2**

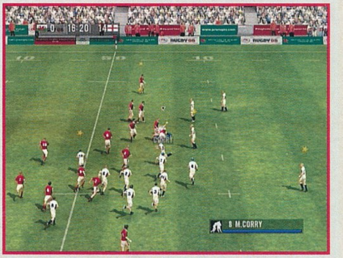
6.5 pont



RUGBY 06







Na végre itt van a jó idő, lehet flangálni az utcán kabát nélkül, és végre itt a szabadtéri sportolás ideje is! Rögbizzünk!

Áprilisban egy olyan sportjátékot (is) kaptam tesztelésre, az *EA Sport*os **Rugby 06**-ot, amit az „életben” egyszer már megízlelhettem. Igen, még tisztán emlékszem, amikor egy edzés után kitaláltuk, hogy ki kéne próbálni a rögbit. Azt kell mondanom, mindenki nagyon élvezte a játékot és egyetlen egy sérülés sem lett, pedig nem voltunk puhány gyerekek (most sem vagyunk azok :), és elég keményen bántunk egymással.

Az emberek reakciója erre a játékra az, hogy „a sok idióta szanaszét töri magát és az ellenfelét”, ami nagyon téves meglátás. A legenda szerint 1823-ban William Webb Ellis a Rugby-i középiskola tanulója focizás közben felkapta a földről a labdát és sprintben az ellenfél kapuját vette célba. Azon, hogy vajon ő e a rögbi feltalálója, azóta is folynak a viták. A XVI. században bukkant fel Firenzében egy, a rögbihez legjobban hasonlító játék, ahol a lakosok minden tavasszal egy „calcio” nevű labdajátékot űztek. Két 27 fős csapat játszott (3 full back, 5 half back, 4 háromnegyedes és 15 tolongó játékos), a meccs színhelye, a piazza nagyjából akkora volt, mint egy mai rögbipálya. A móka ötven percig tartott, és ezalatt a labdát vitték, passzolták és előreszenvedték. A szabályokat gyakran és önkényesen változtatták meg, de végül a XIX. században lejegyezték őket. Az Ellis-i iskola nyomán a Rugby-i gimnázium szabálykönyve lett a kézzel történő labdatovábbítás kódexe, de a labdarúgásé a Cambridge-i lett. Az első nemzetközi mérkőzés 1871-ben Anglia és Skócia között zajlott le, míg klubcsapat szinten már 1863-ban rendeztek meccset.

Régebben a szabályok eléggé érdekesek voltak, hiszen a játékosok a félidőben nem hagyhatták el a pályát, mivel az ezernyolcszázas évek végén két bányászfalu összecsapásán az egyik csapat a szünetben elrabolta az ellen legjobban szereplő emberét, és innen jött ez az érdekes szabály, amit viccesen értelmezve: nem baj, ha szemmel tartjuk csapatunk tagjait. :)

A sportnak a háború és a sok buta-furcsa szabály miatt várnia kellett egy kis időt, hogy a csúcsra juthasson. A profizmus, és ezzel persze a pénz is csak az 1980-as években jelent meg, így ekkor feltámadhatott eme sportág (1987-ben volt az első női VB). Az MRSZ (Magyar Rögbi Szövetség) 1990-ben alakult meg és Magyarország 1991-ben lett tagja a nemzetközi szövetségnek. A világ jelenlegi legjobbjai a régi angol gyarmatok, Dél-Afrika, Ausztrália és Új-Zéland, míg Európában Írország, Wales, Franciaország, Skócia és Anglia a favorit.

Nos, pár szót kell azért a szabályokról is ejtenünk, hiszen e sport bonyolult szabályrendszerrel rendelkezik, aminek fő feladata a résztvevők testi épségének a megóvása. Kétszer negyven percig vív egymással 15-15 ember (van egy speciális változat is, ahol kétszer 7 ember küzd hét perces félidőkben.), a labdát csak hátrafelé lehet passzolni, előre lehet vele szaladni vagy el is lehet rúgni. Szerelni csak a labdás játékost szabad, annak földre vitelével, és persze testi épségének veszélyeztetése nélkül. Aki a bogyóval a földre kerül annak, egyből el kell engednie azt. Enyhébb szabálytalanságért (előreejtés, előre passz, stb.) tolongást, de a súlyosabbakért szabad- vagy büntetőrúgást ítél a bíró, illetve 10 perces (sárga lap), esetleg végleges (piros lap, meglepő mi? :) kiállítást rendelhet el.

A pályán lévő 15 embert két nagyobb részre oszthatjuk: hat úgynevezett „háromnegyed” és nyolc tolongás játékos. Hopp, de ez csak 14, most mi lesz? A két rész között ott az összekötő játékos, a 9-es számú. A posztok a mezszámokhoz kötöttek és ezt most ismertetem. 1, 3: jobb és bal oldali pillérek (prop). 2: sarkazó (hooker). 4, 5: második sor (second row). 6, 7: bal és jobb oldali leválók (flanker). 8: összefogó (number eight). 9: összekötő (scrum half). 10: irányító (fly half). 11, 14: szélsők (wing). 12: belső center (inside centre). 13: külső center (outside centre). 15: full-back. Általában hét játékos cseréje megengedett, de speciális, úgynevezett 10 perces csere is lehetséges (mikor egy sérült résztvevőt ápolnak). 10 perces büntetésre lehet ítélni a sorozatosan sportszerűtlen játékost. (A büntetését az ellenfél célterülete mögött kell letöltenie.)

A game célja az, hogy a támadó csapat az ellen alapvonala mögé jutassa a labdát (5 pont), vagy egy jól célzott rúgással a kapu felső részébe küldje (H alakú a kapu). A játékszert ütni, dobni és passzolni csak hátrafelé, míg vinni és rúgni bármilyen irányba szabad. Rúgni, ütni, gáncsolni szigorúan tilos. A bogyó vonala a mindenkori les-vonal, lesen lévő ember nem avatkozhat játékba (súlyos szabálytalanság).

Most következzenek a legjellemzőbb szituációk, amik eme sport űzésekor felléphetnek. **Kezdőrúgás (kick off):** A kezdőrúgásnak min. tíz métert kell haladnia ahhoz, hogy szabályosnak minősüljön. Sikertelen próbálkozás esetén a másik csapat választhat új rúgást, vagy saját tolongást a kezdőpontról. Ezt a félidők elején állított rúgásból, minden cél vagy egyéb pontszerzést követően kell elvégezni drop-rúgással.

Cél- és jutalomrúgás (try and conversion): A támadó csapat játékosa az ellenfél célterületére rakja a labdát úgy, hogy az egyszerre érintkezik a testével (deréktól lefelé) és a földdel (5 pont), majd a letétel helyének hosszirányában (az alapvonalra merőlegesen) bárhonnan, a leállított labdát (lehet drop is) a kapura rúgja (további 2 pontért). Ezért éri meg minél inkább középre bevinni, hogy a rugó emberünk dolga ne legyen olyan nehéz. Egy tökéletes támadás 7 pontot ér.









Zárt tolongás (scrum): Kisebb szabálytalanság esetén ítél ilyet a bíró, ilyenkor a csapatok 8-8 tolongás játékosa zárt alakzatban tolja egymást, míg a középen a vétlen csapat összekötője (9) által a sarkazó (2) jelére begurított labda valamelyik hátsó játékosnál ki nem gurul.

Nyitott tolongás (ruck and maul): Az támadó team labdát szállító emberkéje ütközik az ellenfél védőivel, csapattársai azonnal segítik ebben. A tolongó fazonok megpróbálnak minél többet előre haladni, vagy az ellent a lasztiról letolni. Ha a labdás játékos három ponton érintkezik a talajjal, azonnal el kell, hogy engedje a játékszert, e mozdulat megakadályozása büntetéssel jár (büntetőrúgás). Amennyiben minimum három személy alkotja a csomagot, csak úgy lehet lábbal kikotorni vagy kézzel kivenni, hogy előtte legalább az egyik lábbal át kell lépni.

Bedobás (line out): A vétlen csapat bedobó játékosa a két csapat által felállított sorfal közé (1m széles sáv) dobja a labdát pártatlanul, melyet az ugró felek igyekeznek megszerezni. A sorfalakban álló ugrójátékosokat lehet emelni (liftezés) az előtte vagy mögötte álló társa segítségével. A sorfalban álló játékosok számát a vétlen csapat határozza meg (2-8), a vétkes csapatnak is max annyit lehet beállítania, mint a másiknak. A bedobásnál a labdának minimum öt métert kell haladnia, mielőtt valamelyik játékos hozzáér. Tilos a levegőben lévő manuszt megtámadni, ha ez mégis előfordul, akkor a spori büntetőt fog ítélni. A bedobásban nem szereplő játékosoknak az összekötőket és a sarkazókat kivéve min. 10 méterre kell lenniük a sorfaltól (büntetőrúgás), és csak akkor jöhetnek közelebb, ha a játék elmozdult a sorfalvonalából.

Büntetőrúgás (penalty kick): Súlyos szabálytalanság esetén ítél ilyet a bíró spori (ütés, rúgás, nyakra fogás). A vétkes csapat tíz méter távolságra állhat a bogyótól, a támadó team playere a földre állított labdát vagy kapura lövi (3 pont), esetleg játékba hozza, vagy kézből az oldalvonalon túlra rúgja területnyerés céljából (mivel ilyenkor a bedobás a büntetőrúgást végző csapatot illeti meg.).

Szabadrúgás: Enyhébb szabálytalanságok esetén ítéli a bíró (szabálytalan tolongás, bedobás, stb.). A vétkesek itt is tíz méterre lehetnek a labdától. A támadók a földre állított labdát nem rúghatják kapura de, megjátszhatják vagy kirúghatja az oldalvonalon túlra, de csak akkor jöhet ő a bedobással, ha a labda még pattant a játéktéren mielőtt elhagyta azt. Ha egyből elhagyja azt, a vétkes csapatra száll a bedobás joga.

Drop-rúgás (drop kick): Elég ritka jelenet, mivel elég nehéz is, a támadók játék közben a földre ejtett lasztit a felpattanás után tekeri kapura (3 pont).

A legfontosabb különbségek a rögbi és az amerikai futball (azt hiszem így is hívják: *tojásfoci*) között, hogy a tojásfociban negyedek vannak, és ha ott a tojgli a földre ér, egyből játékmegszakítás jön. Ezzel ellentétben a rögbi folyamatosan pörög, és a spontán dolgok benne a legszebbek. Amerikában védőfelszerelést viselnek hozzá, míg az európai tesójában nincsenek ilyen eszközök. Hát azt hiszem, a szabályokkal ezek után már tisztában lesztek.

A program menüjéről is ejtsünk egy pár szót. Beérkezve egyből kezdhettek egy játékot (Play Now), ekkor megkérdezi a progi, hogy végig szeretnénk-e játszani a tutorialt, vagy sem. Én mindenkinek ajánlom, hiszen nagyon fontos, hogy tisztában legyünk az irányítással, mivel elsőre senkinek sem lesz egyszerű (csinál-játok csak végig). Többféle módban is játszhattok a Game Modes-on belül: gyakorolhattok, vagy végigcsinálhatjátok a tutorialt, esetleg belekezdhettek egy kupába is (New Tournament). A következő pontban meg tudjátok nézni, mi minden újdonságot ad nekünk a '06-os Rugby. Kis bejátszásokat fogtok látni, ami ismerteti veletek ezeket. Ezalatt be lehet állítani a stuffal kapcsolatos dolgokat, game beállítása, játékos készítése, trófeáink megtekintése és rekordjaink átböngészése, stb. Az EA Extras-on belül meg lehet tekinteni a készítők listáját, az irányítás leírását is megtalálhatjuk, meg egy kis segítséget a játék alatti jelzésekhez.

Nincs olyan egetverően sok választható csapat, de hát mindenki tudja, azért ez a sport még nem olyan népszerű, mint például a foci. Sajnos mi megint kimaradtunk a cumóból, de ezen már meg se lepődtem. Mérkőzés előtt be tudjuk állítani a helyszínt, a szél erejét, milyen hosszú legyen a félidő és a nehézségi fokozatot is. Ezután már csak a kezdő 15 emberen tudunk változtatni, és indul is a meccs. A stuff grafikailag hozza a már jól megszokott EA-s szintet, úgyhogy nincs vele semmi gond: szép. Az X-es verzió szebb, mint a PS2-es, de szerintem ez olyan minimális, hogy csak az köt bele, akinek túl sok a szabadideje, vagy unatkozik. Az irányítással az elején lehet egy kis gondotok, de ha egyszer rááll a kezetek, akkor már nem jelenthet gondot semmilyen ellenfél legyőzése. A game nagyon összetett, és néha a meccs végkimenetele múlhat egy teljesen váratlan húzásotoktól. Aki jól tud improvizálni, annak könnyű dolga lesz.

Én élveztem a játékot, bár be kell, hogy valljam, az elején fura volt az irányítás – de hozzá lehet szokni. Nektek azt kívánom, sok-sok szép órát nyújtson ez a játék, ha beruháztok rá. Szerintem megéri.

Balu

MARTIN BELESZÓL!

Na az egy dolog, hogy eddig, amikor rögbit TV-ben láttam, egy kurta kukkot sem értettem belőle, de most, hogy a szabályok elolvasása után sem lettem okosabb úgy döntöttem, nem ez lesz a kedvenc sportom.

RUGBY 06

EA SPORTS

PS2, XBOX

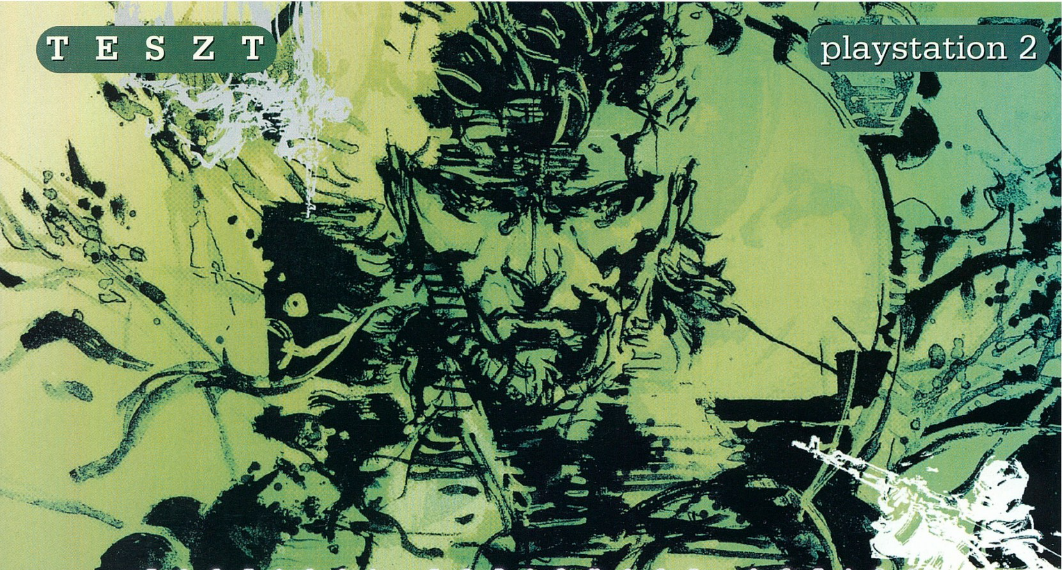
grafika:	jó (xbox kiváló)
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

PS2	1-2 Játékos, 6 online memóriakártya 8mb (575KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-4 Játékos, 6 online

✔ pörgős, improvizálós játék
× kevés csapat, mérsékelt mennyiségű pici hiba

XBOX PS2

7.5 pont



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3
SUBSISTENCE™

EGY SZELET TÖRTÉNELEM

Ne ijedjetek meg, eszem ágában sincs újfent felvázolni a Metal Gear sorozat egyes epizódjainak történeti szálait, az azokban és közt rejlő temérdek összefüggést. Kevés rá a hely, hogy homályos részletekbe burkolózó érdekességekről pont most rántsam le a leplet, vagy hogy megvilágítsak nem éppen triviális, így nem könnyen emészthető utalásokat a saját szemszögemből. Nincs értelme, hisz közvetlen és közvetett munkatársaim ezt már számtalanszor megtették írott és elektronikus formában is, melynek köszönhetően mindenki majdhogynem az unalomig ismeri Snake-nek és virtuális társainak az előéletét. Mondom majdhogynem, hisz ha egyszer a sorozat rabjává vált valaki, akkor nehezen tudom elképzelni róla azt, hogy kiejtse a száján a szót: *meguntam*. Egy modernkori mítoszról beszélünk ugyanis, történelemről, melyek nem hivatottak arra, hogy csak úgy megunja őket a halandó.

Azt persze tudni kell, hogy amiről itt és most szó lesz, az nem más, mint a tavalyelőtti (JAP, US) / tavalyi (EU) év egyik – ha nem a legnagyobb – dobásának, a **Metal Gear Solid 3**: Snake Eater-nek az újraértelmezése, online tartalommal és számtalan egyéb más érdekességgel felvértezett, a régi-új játékosok kegyeinek elnyerése érdekében új formában csatasorba álló része. Cikkemben inkább azt fogom boncolgatni, hogy miért is érdemes – mert az! – beszereznie a játékot még azoknak is, akiknek az első kiadás már a birtokukban van, s hogy miért érdemes szert tennie a programra azoknak, akik még nem, vagy csak keveset foglalkoztak vele. Törekszem ezenfelül annak a bemutatására, hogy miért is érdemes új esélyt adni a számára azon személyeknek, akik valamilyen oknál fogva még nem kapták el azt a bizonyos fonalat; a fonalat, amely tehetetlen bábként rángatja a játékost, aki egyszer igazán komolyan vette a feladatot és nekiállt játszani ezzel a nagyszerű alkotással.

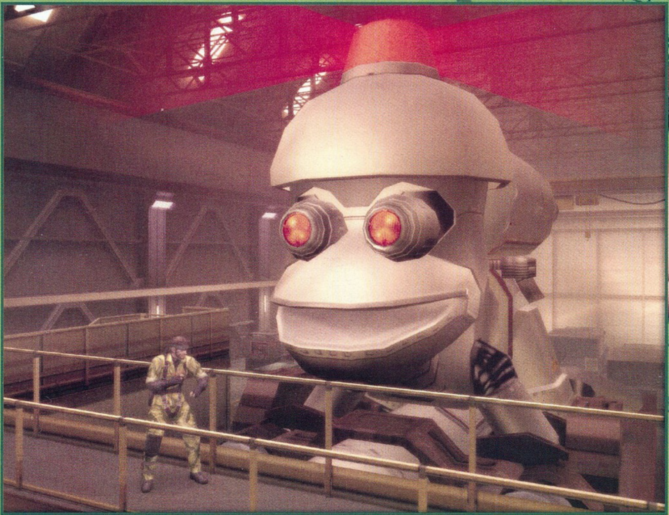
Játszani... még mielőtt nagyon belemélyednénk a részletekbe értelmezzük a jelentését a fogalomnak, hogy mit is jelent igazából játszani a Metal Gear tulajdonképpen bármelyik részével. Ha pusztán magát a játék fő vonalát nézem, akkor azt mondhatom: előfeltétele a dolognak, hogy legyen időd, melyet szívesen szánsz rá. Ennek híján ugyanis belátom: mit sem ér az egész. *Türelem:* legalább ennyire fontos. Igen, ez az a játék, amely elé nem lehet „csak úgy", gyors szórakozást keresve beülni a képernyő elé, neki bizony időt kell adni, méghozzá nem is keveset: nem lehet, vagyis nincs értelme átlapozni a hosszas animációkat, nem érdemes nem értelmezni a látott és hallott dolgokat; nem érdemes átrohanni a pályáin anélkül, hogy azok minden egyes apró kiszögellését ne fedeznénk fel. Ezen feltételek megléte híján ugyanis valóban csak egy rövidke, akcióban gazdag, de valódi tartalom nélküli játéknak, tucatterméknek tűnhet csupán. *Pedig nem az.* Ebben a játékban minden benne van, aminek egy a stílusában igazán jó játéknak benne kell lennie. A két kritériumnak viszont feltétlen teljesülnie kell: az idő meglétének és a türelemnek, kitartásnak. Elárulok azonban egy titkot: az online tartalomnak köszönhetően Kojima és csapata gondoskodott azokról is, akik e két alapfeltételnek valamilyen oknál fogva nem képesek eleget tenni. Nekik – is, és talán elsősorban nekik – szól a **Subsistence** online módusza... No akkor hajrá!

DISC 1 – SUBSISTENCE

Az első lemez tartalmazza az eredeti, a playert a hatvanas évek hidegháborús érájába helyező programot. Három fő ismérve van azonban, amely megkülönbözteti a tavalyi verziótól, mely ismér-









vek mindegyike megér egy-egy imát. A legfontosabb változások egyike a teljesen új 3D-s, TPS nézetű kamera, amely 360 fokban állítható, tökéletesen kiszolgáltatva a játékos ízlésének, illetve az adott helyzet sajátosságainak. Eddig is leesett állal néztünk ki a fejünkből, miközben a játék csodálatosabbnál csodálatosabb helyszínein kalandoztunk, de most, hogy új dimenziókat kapott a kamerakezelés az élményfaktor a többszörösére szökött! Természetesen a játékosra van bízva, hogy az eredeti madártávlat-nézetet, vagy ezen új akciónézetet választja-e menet közben. Pompás feature, pompás tálalásban! Mondjuk arra azért kíváncsi lennék, hogy eddig miért nem lehetett implementálni ezt az önmagát szinte tálcán kínáló megoldást, hisz valljuk be: pont a kameraman hiányosságai – vagy „sajátosságai" – miatt ijedtek meg sokan a sorozat 3D-s kivetüléseitől...

Újdonságként kell megemlítenem a számtalan új kamuflázst. Bevallom: bár a játék igazából ezzel a megoldással fogott meg anno, de a zombie arcfestés fellelését követően már nem nagyon érdekelt a többi opció. Gondolom sokan voltak így ezzel, s mindenki megtalálta magának azt a festést, amely neki legjobban tetszett – még ha ezzel nem is a legkedvezőbb körülményeket teremtette meg Snake számára a lopakodás és rejtőzködés szempontjából.

Ismerősként köszön vissza az opció, de hc gamerként (?) örömünkre szolgál a viszontlátás: az Eu extreme fokozat, az igazán profik számára. Mi mást is mondhatnánk rá, minthogy tényleg súlyos feladat, sőt már-már teher a teljesítése, melyhez nem kevés tapasztalat és – ami ebből a szempontból még ennél is fontosabb – kitartás szükségeltetik. S hogy miért? Csak mert ha Snake-et kiszúrja akár egyetlen őr is, akkor bizony azonnal jön a Game Over felirat!

DISC 2 – PERSISTENCE

Új kihívások elé nézhet az akcióra szomjúhozó játékos, ha a második lemez **párbaj módját** választja. Egyfajta bossfight mód ez, melyben Ocelot, illetőleg Ocelot speciális különítménye ellen kell felvenni a kesztyűt, két különböző nehézségi fokozaton. A második nehézségi szint annyiban különbözik az elsőtől, hogy a muníció itt bizony véges számú, így nagyon pontosan kell célozni. Alighogy megpihentünk, máris jöhetnek a Cobra Unit jeles képviselői, a darazsakkal támadó Pain, a nyílpuskás, termooptikai kamuflázst viselő The Fear, a modern mesterlövészet atyja, The End. A sor nem ér véget, Fury, Volgin, speckó osztag, aztán... a Metal Gearként funkcionáló Shagohod tank, végül de nem utolsósorban a Főnök. A Főnök, aki nem kis falat, gondolom ti is sejtitek...

A **majomvadászat**, amely kissé komolytalanná teszi a játékot, de a felhőtlen szórakozás ígéretével kecsegtet egyértelműen a legjobb pillanatok közé tartozik, legalábbis az extra tartalom nyújtotta új élmények hatásfoka tekintetében. Az eredeti öt szint (Escape from the Jungle, Dragnet of the Apes, Dawn of the Apes, Ape Fear, Gone of the Apes) mellett két vadiúj level található (Return of the Living Apes, The Apes of the Wrath). Nem ez az egyedüli vicces, megmosolyogtató pontja a játéknak, a **Secret Theater mód** humoros / újragondolt jelenetei néhol már-már könnyeket csalnak az ember szemébe, annyira jók (ugyanakkor megjegyzem: egyik-másik pont azért, mert annyira nem ül a poén). Biztos hogy szükség volt erre? Hááát... Nem tudom. Mindenesetre van, mindenesetre extra, szóval fogadjuk el.

Ez utóbbi újdonságnál, sőt talán valamennyinél jelentősebb a korongon megtalálható **első két eredeti (MSX-es) epizód**. Tökéletes konverzió, hirdeti a Konami. Fogjuk rá... persze biztos az, de lássuk be, nem pótolható egy eredeti cartridge semmiféle porttal. S hogy nehogy azt higgyétek, hogy nagyzolni akarok, bevallom még nekem sincs (vagyis nekem még nincs) meg a két eredeti rész, ezek után viszont kénytelen leszek gondoskodni mihamarabbi beszerzésükről.

Még annyi, hogy aki észnél volt és előrendelte az amerikai kiadást, az szert tehetett **egy Metal Gear Saga DVD-re**, több, mint három és fél órányi MGS mozival, Kojima kommentárral. Komolyan mondom folyik a nyálam.

ONLINE

A második DVD részét képzi, de úgy gondolom külön tárgyalandó a játék online része. Teljesen új dimenziókat nyit az MGS fanok előtt ez a nyilván a Boxos Live! tartalom sikeressége által is inspirált Snake Eater kiegészítés.

Ötféle különböző netes játékmód van. Az első a *Sneaking Mission*, melyben egy játékos Snake-et irányítja, aki egy mikrofilmmel próbál eljutni a bázishoz, a többiek pedig próbálják megakadályozni ebben. A *Capture Mission* elnevezésű módban két csapat küzd egy-



más ellen, a cél Kerotan, azaz a terepen elrejtett béka megszerzése, s saját bázisra való elszállítása. Fun! *Rescue Mission*: túszmentési akció, ahol Gako kacsa az objektíva, melyet az egyik csapat véd, míg a másik megpróbálja megszöktetni, s a saját bázisára szállítani. Nem lehet igazán komolyan venni, de nem is kell talán, a lényeg úgyis a játékélményen van. A klasszikus *Team Deathmatchben* két ellenséges csapat küzd egymással életre-halálra, a *Solo Deathmatch* pedig az „önzőzésre" hajlamos egyének egojának növelését hivatott a lehető legteljesebb mértékben kiszolgálni, amennyiben minden egyes csatlakozott játékos szeme előtt csak a saját győzelme kell, hogy lebegjen, mint elérendő cél. Mások letaposása rulez! Vagy nem? Nem, de ez egy háborús játék, aki csajoskodni akar, vegye elő az első lemezt és lopakodjon, ott lehet kímélni az ellenfeleket!

Az összetettségükben a Counter-Strike-ot lazán a földbe gyalázó pályaszakaszok a főjáték jelentősebb helyszíneiből táplálkoznak, így esőerdei pálya (Lost Forest), lepukkant gyár (Ghost Factory), hegység (Mountaintop) ugyanúgy megtalálható, mint például egy terjedelmes raktár (Pillbox purgatory). A városi pályák (City Under Siege, Brown Town) valamelyest talán már előrevetítik a *Guns of the Patriots* várható vizuális világát, nagyjából valami ilyesmire kell számítanunk, persze sokkalta detailesebb, s persze filmszerűbb formában. Hogy a kép teljes legyen van itt még havas pálya (High Ice), laboratórium (Graniny Gorki Lab), újabb erdei balhé (Svyatogornyj East), s van két szép nagy mészárszék is (Killhouse A és Killhouse B).

Számtalan speckó karakter kapott helyet a játékban, melyek közül a Rumble Roses hölgyeket külön kiemelném, kellemes látványuk okán. Ugye megértitek, hogy nem az egyik videóban félelmében maga alá vizelő – amúgy a kerettörténet tanúsága szerint hatalmas koponya – Sokolovot részesítettem előnyben?! Az online játékmódban amúgy nem fogtok nagy újdonságot találni az irányítás vonatkozásában. A képernyőn az életerő- és stamina csík mellett az aktuális fegyvert és felszerelést is láthatjátok, emellett a körből hátralévő időt, a radart, deathmatch-ben a játékos-oldalán még hátralévő csapatársai számát mutató mezőt, s egy információs logót láthattok. Headset / keyboard támogatva… mi mást mondhatnék még? Nosza csatlakozzatok, amint csak tehetitek!





CD3: EXISTENCE

A teszt alapját az amerikai release képezte. Most főleg a gyűjtőkről beszélek, akik az egyes játékokat jó előre megrendelik, de közülük is annak, és csak annak van meg egyelőre ez a speciális verzió, aki nagyon észnél volt. A harmadik lemez – hasonlóan a Metal Gear Solid 2: Substane második DVD-jéhez az eredeti játék valamennyi videóját tartalmazza, újravágva, felboostolva. Az átlag játékos ebből persze mit sem fog észrevenni, vagy fogalmazzunk inkább úgy, hogy minden bizonnyal nem is nagyon lesz lehetősége rá, hogy valamit is észrevegyen belőle. Egy azonban biztos: az extra tartalom újszerűsége, frissessége az értő szemek elől nem takarhatja el, hogy ezek ugyan egyes részleteikben átszabott mozik, de a Substance videóitól eltérően előre rögzítettek. Hiába egyértelmű, hogy a játék motorjával futnak, de nem valós időben futnak ezek a játék bődületesen erős, szétoptimalizált motorja hajtotta videók. Vagyis azok… voltak valamikor. Ennek köszönhetően most – a második rész extráitól eltérően – nem állíthatjuk meg menet közben a tetszésünk szerinti helyen a mozikat, s nem válthatunk free cam módba, hogy minden apró részletét feltárjuk az amúgy a tökéletesség határát súroló, minden ízében profi moziknak. Kár értük.

Kojima úrnak nem kenyere a mellébeszélés, nem szokása a játékosok megtévesztése hangzatos, de később be nem tartott ígéretekkel. Természetesen akad rá példa, hogy nem, vagy nem pontosan úgy valósította meg játékainak egy-egy apró részletét, mint ahogy az eredetileg tervbe volt véve, de általában mindig nyomós oka volt rá, ha valamin változtatnia kellett valamiféle erős külső nyomás folytán, legtöbbször talán pont a kényes témaválasztásból adódóan. Vajon ő tehet róla, hogy volt egy szeptember 11., amely mindörökre megváltoztatta a történelmet, s hogy ennek folytán példának okáért még a sorozat második részéhez is hozzá kellett nyúlnia?

A jelenlegi feszült politikai helyzetben, a világ szinte kézzel tapintható polarizálódásának talán minden eddiginél erősebb jeleinek mutatkozása idején mi is lehetne a garancia arra, hogy a *Guns of the Patriots* nem fog a *Sons of Liberty* sorsára jutni, s hogy ennek folytán nem lesz kénytelen megvágni a Mester a kerettörténet fő szálát? Bár a negyedik részről igazán sokat tudni még nem lehet, de miféle garanciát láttok arra, hogy nem lesz kénytelen és persze hajlandó változtatásokat eszközölni majd helyszíneken, szereplőkön, párbeszédeken? Semmi. Vannak dolgok, melyeket alá kell rendelni önös céljainknak, még abban az esetben is, ha mi magunk is va-











gyunk azok, akik képesek hatni a világ történéseinek egymással összefüggő folyamataira, legyen szó az élet bármely területéről is. A videojáték ipar egy nagyon fontos, s reményeim szerint a (közel)jövőben még nagyobb teret nyerő művészeti forma, amely akárhogy is nézzük, de nagy hatással lehet emberek tömegeinek a gondolkodására. Ti is látjátok, ugye, hogy miben is áll tulajdonképpen Kojima felelőssége?

Ha a közelébe kerültök a speciális kiadásnak, akkor ebben szellemben nézzétek majd meg az utolsó, harmadik korongon található MGS4 trailert, már persze ha nem láttátok még több tucatszor. A fent leírtakon, és ne azon járjon az agyatok, hogy fake HDTV felbontásban, működő Playstation 3 devkiten futott-e anno a bemutató, játszadoztak-e, bűvészkedtek-e a fejlesztők a számokkal; ha igazán komolyan vesszük az eszmefuttatást, akkor a trailer végén a *Cell* processzorral való humorbonbon csak még ízesebb lesz.



LÁTOMÁS

Álmaink kusza, de tiszta fejjel értelmezhető, ok-okozati összefüggésekre visszavezethető világához tudom csak hasonlítani a játék kereteit. A csavaros, könnyen bizony nem emészthető, a játékost gondolkodásra sarkalló történetet, s minden mást, ami körülötte van. S hogy mi is a külső héj, amit először látunk? Mi az, amivel már első megtapasztalásra belopja magát az emberek szívébe a *Metal Gear*? Triviális, de az audiovizuális tartalom.

Mindig is azt vallottam, hogy a Konami gépezete tökélyre fejlesztette játékainak külső megjelenését. Átgondolt, letisztult, ennélfogva szemet gyönyörködtető, állkapocs-leszakító mértékben kidolgozott karakterek, az élethűnél is élethűbb helyszínek, játékterek. A nagyszerű forgatókönyv támogatásaként filmszerű animációk tömkelege, mely úgy gondolom erős hatással volt, van és lesz arra a remélem mindhamarabb bekövetkező forradalomra, ami a videojátékokat kiszakítja majd egykoron a mostani „gyerekeknek való" státuszukból, s emeli majd egy szintre a művészet



és önkifejezés más, szélesebb rétegek által elfogadott vagy elfogadottabb formái – mint a színház vagy film – mellé, azokkal egyenrangú partnerré.

Amit ebben a játékban mint vizuális tartalmat láthatunk az nem csupán kiváló, az a jelenlegi talán legtökéletesebb, vagyis azok egyike. Ezt látva nem hogy indokolatlannak, nem helyénvalónak, hanem egész egyszerűen badarságnak látom felhánytorgatni azt, hogy van-e v-sync vagy fullscreen antialias implementálva, hogy a kamera néhol megakad vagy épp nem a játékosnak nem az ínyére való szögben követi az események folyását, netán beakad! Vegyük észre kérem, hogy megdöbbentő kidolgozottsággal bír a játék; s ha még azt is figyelembe vesszük, hogy mindezt Playstation 2-n látjuk prezentálva, akkor elillan minden kétségünk afelől, hogy a japán stúdió munkatársai nem csupán értik és odaadással gyakorolják a szakmájukat, hanem bizony a világ élvonalába tartoznak, ha játékkészítésről van szó. Erre nem mondhatok mást, mint hogy etalon: a legkidolgozottabb, összességében a legjobban kivitelezett grafikájú játéknak tartom a Sony gépén. Meg úgy minden más – jelenlegi – platformon is.

A mesterien megkomponált zenék és a hanghatások, az ambiens háttérhangok, zajok, zörejek legalább olyan mértékben járulnak hozzá a filmszerű élmény megteremtéséhez, mint maga a grafika. Gyorsan megjegyzem a Sons of Liberty főcímzenéje nekem személy szerint sokkal jobban tetszett, de gondolkodás nélkül aláírom, hogy a „kémeshatvanasévek" hangulatú főcímdal a maga stílusában, a témához idomuló lehető legjobb, mondhatni perfekt főcímdal. Ne feledjük el, hogy a Metal Gear mindig is híres volt a bő lére eresztett, hosszasan kifejtett történetvezetéséről és az átlagosnál sokkalta hosszabbra nyúló párbeszédeiről; ezekhez a párbeszédekhez, pontosabban az egyes karakterekhez rendelt szinkronhangok is a messzemenő igényesség jegyében lettek rögzítve, természetesen profi szinkronhang színészek prezentálásában.

MARTIN BELESZÓL!

Bahh, Dae lelőtte a poénomat… szóval nekem ez az egész MGS világ a „leg". LEGLEGLEG. Az értékelő végén szereplő pontszámot természetesen tekintsétek szimbolikusnak. Az ott csak Dae versus a Világ.

NYOMÁS

Vonatkoztassunk el a játék politikától messze nem mentes visszhangjaitól, legyünk bármilyen beállítottságúak, bármilyen pártpolitikai nézetet valló egyének is, hunyjuk be szemünket, s lássuk meg magát a játékot. Lássuk meg magát a tökéletesre csiszolt gyémántot, a játéktörténelmet formáló alkotást, a stílusteremtő ékkövet. Tekintsünk rá pusztán úgy, mint a szórakoztatóipar egy perfekt formába öntött termékére, mely önfeledt játékkal képernyő előtt töltött órákat, sőt mi több: heteket-hónapokat, s talán nem túlzás azt állítani: éveket hozott el számunkra. Vonatkoztassunk el a nem is annyira rejtett mondanivalótól, a sokszor összemosódó „jó" és „rossz" oldal ütköztetéséből adódó, s nyilván ebben a produktumban is megtalálható általánosításoktól, s lássuk meg csupán magát a végterméket, teljesen mezítelenül, önmaga valójában.

A kép amit látni fogunk maga lesz a csoda. Monumentális, csavaros, izgalmas, ennélfogva szórakoztató történetet fogunk kapni egy technikai szempontból (is) a végtelenségig kidolgozott szimpla akciójátékban. Egy olyan játékban, ami nyilván nem jöhetett volna létre, ha nincs a Mester, de ne feledjük: Kojima egymaga nagyon kevés lett volna ahhoz, hogy álmait megvalósítsa, s hogy megossza velünk ebben a formában, ilyen magas minőségi követelményeknek eleget téve, mint amit most, a Subsistence futtatásakor magunk előtt láthatunk. A – fogalmazzunk így – hadsereg, amely mögötte állt érezhetően áldozatos munkájának gyümölcse ez, programozók, designerek, grafikusok, zenészek és mindenféle egyéb szakemberek összehangolt munkájának az eredményét kaptuk meg újragondolva. Nyilván anyagi okok is igen jelentős szerepet játszottak a Subsistence-nek, mint a Snake Eater átgyúrt verziójának a kiadása során, de azt mondom: *igen srácok, köszönjük!* Érdemes megvásárolni a játékot, érdemes újra pénzt kiadni rá, mert annyi benne az extra, hogy szinte egy teljesen új játékot kapunk.

Ha a Fable: Lost Chapters a játékok újrakiadásának torzszüleménye, egy rossz, felejtendő példa, akkor a Far Cry Instincts: Evolution egy középút, a Metal Gear Solid 3: Subsistence pedig kis túlzással tán', de majdhogynem példa nélkül álló csoda, iskolapélda. Iskolapélda a szempontból, hogy hogyan kell egy már eleve nagyon jó játékot még jobbá tenni. Szorítsatok neki helyet a polcon, a legelőkelőbb helyen. Maximálisan osztom Martin véleményét, ez a játék a leg… lehet szeretni, lehet utálni, egyet viszont nem lehet: el nem ismerni.

[D a e] suffocation@japan.co.jp

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos, 2-8 online, dpl II
memóriakártya 8mb (160KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ minden tekintetben iskolapélda
× tán' csak hogy mint minden más, ez is pénzbe kerül

9 pont

IZZGALOM, BUZZGALOM?





BUZZ! THE MUSIC QUIZ

Tudtad, hogy Madonna pucéron született? Tudtad, hogy Geri Halliwell héthónapos terhesen már sejtette, hogy gyermeke fog születni? Tudtad, hogy Britney Spears egy távoli országban él és két melle van? Tudtad, hogy Robbie Williams csecsemőkorában pelenkát hordott? És azt, hogy Marilyn Manson több alkalommal is látott kukáskocsit az utcán? Hmm, te aztán nem semmi vagy. Korunk kulturesszenciáját hordod a véredben. Felkészültél az életre, és arra, hogy ezt be is bizonyítsd: irány Buzz zenei kvízcirkusza!

Mást nem kell tenned, mint hónod alá csapni egy, kettő vagy három, a zene világában hasonlóan magas szinten kvalifikált havert, vagy épp a közös esti kikapcsolódást amúgy is pártoló szűk családot, marokra fogni a speciális piros gombos „kvízkarokat" és máris a stúdióban, a kamerák kereszttüzében találod magad élő egyenes adásban. (Nem árt, ha van egy PS2 is a közelben, de ez már csak kukacoskodás.) Adrenalin az egekben, vetélytársak a porban, fény, villódzás, vastaps, dicsőség, nyeremények, nagybetűs szórakozás. A **Buzz! The Music Quiz** erről szól. *NA!!!* Rendben, őszinte leszek. A Buzz! Thet Music Quiz optimális esetben erről szól*NA*!

A zseniális alapötletet – tetszik vagy sem, az tök mindegy – nem sikerült kellő igénnyel megvalósítani. Nemhogy az operacionalzáció, de már a konceptuálizáció szintjén bukdácsol a produkció. Ugyanez fölöslegesen bonyolult szavak nélkül: a játékot elbaltázták rendesen, legalábbis ahhoz képest, amit kihozhattak volna belőle. Hiszen a felütés jó, a különös irányítókarok kézbevétele rögvest kellemes bizsergéssel kísért kvízhangulatot teremt. A markora fogható műanyag cuccon a négy válaszlehetőség a négy téglalap alakú gomb valamelyikéhez van rendelve, a tévés vetélkedőkből jól ismert „nagy piros gömbgomb" pedig a gyorsasági feladatoknál visít. Remek, hogy alapból négy irányítót kapunk, nem külön kell őket megvenni. USB-n keresztül portolhatóak a géphez, a normál kontroller nem játszik. A stúdióba lépve a csinos (vagy inkább acsinos?) asszisztens, Rose fogad bennünket, és amint kiválasztjuk a megfelelő versenymódot, a legszimpatikusabb karaktert és a legmenőbb jelzőhangot, máris indul a megmérettetés. Buzz, az enyhén buzz-eráns műsorvezető a hangulat csúcsra-, önmaga lejáratásán buzz-gólkodik. Előző nem, utóbbi sikerül Sebaj, hiszen nem őmiatta, hanem az izgalmasabbnál izgalmasabb kérdésekért neveztünk. Hamarosan ráébredünk, hogy hiába. Nagyon nagy hiba, hogy a kérdések gyakorlatilag egyetlen egy sémára épülnek: adott egy kb. tíz másodperces zenei bejátszás, és adott négy válaszlehetőség. Lehetséges kérdések: mi a szám címe / ki az előadója / vajon melyik nemzet nemzette / melyik évben robbantott a dal / mely filmnek volt a zenéje? Néha egészen megcsűrik a dolgot: pl. az énekes rendszerint milyen színű jakóban áll a színpadra ki? A szomorúan konstatálható lényeg, hogy minden esetben pusztán egy röpke, instrumentális audiófutam felismerése a cél, hogy aztán ehhez milyen kérdést kapcsolnak, már csak részlet. Adott versenyen belül több forduló fordulhat elő, de ezek sem adnak lökést a hamar lendületét veszítő műsornak. Van sima jelölés, gyorsasági jelölés, kamikáze jelölés (jó válasz nagy pont, rossz válasz mínuszpont), míg a legnagyobb ötlet egyértelműen a bombapasszolgatás (hallod a hangomban az iróniát?): akinél felrobban, kiesik, aki állva marad, nagyot szakít. Indulhatunk egyedül (dögunalom) vagy multiban, kérhetünk csak régebbi, csak újabb zenéket, esetleg a kettőt keverten. Nevezhetünk rövid, közepes, illetve hosszú versenyre, ily módon a játékidőt 15-30 perc között tologatva. Összesen 1000 dallamsort hallhatunk (Bob Marley-tól kezdve az ABBA-n, a Queenen és az Offspringen át Jennifer Lopezig és Will Smithig, ja és persze Presserig bezárólag) és 5000 kapcsolódó kérdést tud a vágott fejű puffancs Buzzancs gyártani, ami alapján elvben a hosszú távú kikapcs, gyakorlatban viszont a gyors kikapcs garantált.

BUZZ! THE BIG QUIZ INTERNATIONAL

Alighogy Buzz előző műsora lekerült a képernyőről (októbertől futott), a kis buzz-gómócsing máris új koncepcióval jelentkezik. Van neki önkritikája? Nincs. Igaz, ami igaz, előzőleg beígérte, hogy nemsokára lesz új, sportos és mozis vetítés is, de én azt hittem, hogy ez csak egy volt a sok gyenge poénja közül. A ripacskodó krumplilény szerencsére volt annyira mértéktartó, hogy mégsem külön tematikus programcsomagot adagolt, hanem a lehető leghagyományosabb zsánert húzva elő, egy általános műveltségi versenymasszát kínál: filmes, zenés, sportos, ésatöbbis kérdések egyvelegét. Gyakorlatilag a Buzz! **The BIG Quiz International** minden ponton ragaszkodik az előd által kijelölt vonalhoz, mind a nemes mentális vetélkedés tagadhatatlan bájához, mind a megvalósítás feltűnő sivárságához. Szinte ugyanaz a szánalmas díszlet, hajszálra ugyanaz a primőr, láthatatlan (!) közönség (aki a korrekt válasznál elismerően tapsol, a falsnál gúnyosan nevet, más reakciót nem ismer), ugyanazok a generáltságtól megfosztott játékosok, majd' szóról-szóra a szokványos játékmesteri buzz-ergálások. Egyedül a kérdések változtak természetesen, valamint egy-két új forduló is bekerült és a kérdésfeltevés grafikai kivitelezés tekintetében is előrelépett valamicskét. Értsd: az előzőben a képernyőn a kérdés mindössze szöveges formában jelent meg, itt már képek is illusztrálnak. Hogy mindjárt a legötletesebb rundot ragadjam ki: mozaik formájában apránként tárul fel részleteiben a kép (mondjuk egy farkasé), és az nyer, aki gyorsabban nyom – és természetesen helyesen válaszol.

A kérdések között egészen debilek, tök normálisak, és számunkra, hunok számára teljességgel értelmezhetetlenek is akadnak. Egy-egy példa sorjában: melyik sportban üti le a ló az embert? (debil), a Szfinx arab elnevezése mit jelent? (normális), melyikük a legnagyobb testű az alábbiak közül? (itt négy, külföldön ismert állathős neve szerepel, mely közül kettőt épp hogy csak ismerek, kettőt egyáltalán nem – értelmezhetetlen). Sajnos ez utóbbi jellegű kérdéstípus túl nagy számban képviselteti magát, úgyhogy a játék számunkra hamar érdektelenné, mondhatni irrelevánssá válik. Ráadásul az angol nyelv magas szintű ismerete szükségeltetik a játék zökkenőmentes élvezetéhez, bár gyakran az is kevés, mert mikor olyat kérdez a kiégett, kokszos bábember, hogy a következő idézet na vajon melyik filmben hangzott el, majd dadog valamit, akkor általában az sem elég, ha megérted a mondatot (kiírva nincs), mert még ha láttad is a filmet, valószínűleg csak magyarul. Egy teljes körű magyarítás – nyelvileg és tematikailag egyaránt – hajh, deszuper lett volna! Ropogós, kemény pontokkal honoráltam volna – különösen a dolog karitatív voltát süvegelve meg... Szerencsére a zenekvíz, az egyik „legnemzetközibb" nyelven beszél, épp ezért itthon is jóval játszhatóbb – ha már mindenáron Buzz-ulni akarsz, elsőre inkább ezt vedd meg!



Mindkét Buzzról elmondható, hogy akár még tetszhetne is a humoros köntösbe bújtatott játékmenet – kezdve a résztvevő játékosok bárgyú reakcióitól, egészen Buzz-ancs uraság zavaros rizsájáig – de nyilvánvalóan nem tetszik. Például a szokványos, viccesnek látszani akaró, 16 darabos tucatkarakter-készlet (pl. fess kauboj, bárgyú pompomlyány, mikrofonbúrás nega, Einstetin-, Monroe-, és természetesen Elvis-utánzat). Tudni kell, hogy nemcsak dicsfényért küzdünk, hanem mindig van valami a fal mögött is, legyen az mosolygó miniatűr ámbráscet, snassz-puritán kocka-szófa, vagy csúcskastélyban csodavíkend – ez ám a poénok kifogyhatatlan tárháza, nem igaz?

Az elmondottak ellenére el tudok képzelni olyan hazai népcsoportokat is, akik kellemesen szórakozhatnak a Buzz valamely részével: egy könnyed Activity party és egy laza SingStar dalfeszt. közé kitűnően beékelhető mulatság. Egy kvízjátékokért rajongó haverom például teljesen odaragadt a képernyő elé. En már rég eluntam a dolgot, magára hagytam, de ő egyedül is nagyszerűen szórakozott. A szomszéd szobából egyszer csak fájdalmas, zokogásba fúló hangot hallok: „Nehehehehmmmm!". Ijedten átrohanok: „Úristen, mi történt?!". Válasz: „Nem tudom, nem értem, de vesztettem!".

samatőr
samu@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Jó ez, csak nekünk magyaroknak magyarul jobb lenne.

BUZZ! THE MUSIC QUIZ, BUZZ! THE BIG QUIZ INTERNATIONAL

SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

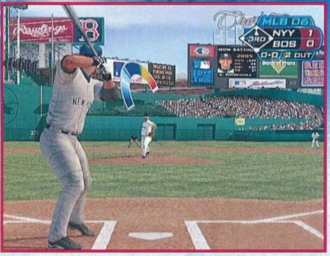
1-4 játékos
memóriakártya 8mb (153KB, 128KB)
4 db speciális irányító

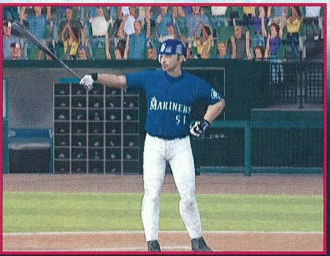
✔ ismét bővült a videojáték fogalmi köre
✕ vágó se vágná! (a big quizt legalábbis)

6 pont

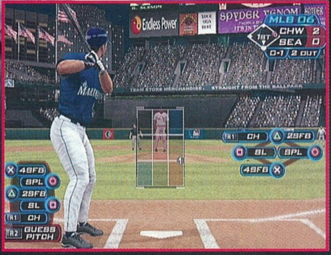
MLB 06 THE SHOW











Két olyan stuffot is kaptam tesztelésre ebben a hónapban, amiknél meg kell mondjam nektek, sokat gondolkodtam, hogyan épüljön fel a teszt – ez, a **MLB '06 The Show** PS2 verziója az egyik –, de végül döntöttem. Mivel általában olyan sportokról írtam mostanában, amik kicsiny hazánkban nem annyira elterjedtek, így arra a következtetésre jutottam, szokásomhoz híven a szabályok ismertetésére fektetem a hangsúlyt. Nem is húzom tovább az időt. Vágjunk bele!

A baseballt két kilenc fős team vívja egymás ellen. A cserék száma annyi lehet, amennyit az edző a meccs előtt bejelentett de, akit lecseréltek, az nem mehet vissza a pályára. A mérkőzés 9 játékrészből (inning) áll, és egy rész alatt mindkét csapatnak egyszer kell támadnia és védekeznie. Támadás során az ütések során a gamerek az alappontokat (base) sorrendben foglalják el, úgy hogy visszaérjenek a kiindulási ponthoz (home plate), ezzel pontot szerezve csapatuknak. A védők feladata, az hogy minél hamarabb kiejtsenek (out) három támadót. Mikor ez sikerült, akkor a csapatok helyet cserélnek, és amikor így is megtörténik a három kiejtés, akkor van vége az első inningnek.

A játéktér egy negyed körcikk, amely külső (outfield) és belső (infield) mezőből áll. Az alappontok a belső mezőben egy élére állított négyzet csúcsain helyezkednek el, egymástól 27.5 méter távolságban. A belső mező közepén van a dobódomb, ami egy 25cm magas kör alakú salakdomb. Ennek a tetején van a dobógumi, amiről a dobójátékos hajtja végre a (szabályos) dobásokat. A kiindulópont és a dobógumi között 18.4 méter távolság van. Az elfogó player (catcher) különösen védett, mivel neki a dobások fogadása a feladata. Az ütő-játékos (batter) a kiindulópont jobb vagy bal oldalán helyezkedik el.

A baseballütő készülhet fából vagy hengerelt alumíniumból. A labda gömb alakú, legbelül gumival borított parafagolyó, amelyet szorosan csévélt fonállal vesznek körbe, majd bőrrel borítanak be. Súlya 145 gramm, és átmérője 7.5 centiméter.

A dobó úgy hajítja el a lasztit, hogy a dobás pontos legyen és azt lehetőleg eltalálni ne tudja az ütőjátékos. Igyekszik úgy dobni a labdát, hogy az érintse az ütőzónát (strike zone). Ha a labda itt nem halad át és az ütő nem tesz kísérletet az ütésre, akkor a dobás rossz (ball), és ha ez négyszer megismétlődik, akkor az ütőjátékos ütés nélkül eljut az első alappontig. Ez a séta (base on balls). Ha az ütőjátékos megpróbálja elütni a labdát, de nem tudja, akkor a dobás jó (strike), és ha az ütő nem kísérel meg ütést de, a labda áthalad az ütőzónán akkor is ér a dobás (strike). Abban az esetben, ha sikerül eltalálni a bogyót de az érvényes területen kívül ér földet, akkor fals ütés (fals ball), amely szintén jó dobásnak számít. Az ütőjátékos a harmadik jó dobás után kiesik (strike out), ez a támadó kiejtésének egyik módja. Az ütőjátékosok kiejtésének következő módja a labda levegőben való elkapása (fly out.). Az elütött labdát a védők még a földet érés előtt elkapják, ekkor egyből kiesik az ütőjátékos (tag out). Kiejtési lehetőség még a futás, miután a labda a talajt érintette és azt eldobják a társuk kesztyűje felé, akinek a lába az első alapponton van. Ha előbb sikerül a lasztit az egyes védő kezébe dobni, mielőtt a támadó az alappontra érne, akkor kiesett a támadó, de ha előbb ér oda a futó, akkor ott maradhat. Persze ha az ütés jól sikerült, akkor a futó ha úgy gondolja, futhat egyszerre több ponton is keresztül, de azokat sorrendben kell érinteni.

A pontszerzés legnehezebb módja a hazafutás (home run), ilyen akkor van, ha a játékos úgy üti el a labdát, hogy az a kerítésen túlra repül. Ilyenkor mindenki, aki a támadók közül a pályán van nyugodtan bekocoghat, és ezzel pontot szerezhet csapatának (de persze csak sorrendben futhatnak be). A sima pontszerzés az az, amikor egy játékos sprintelve szalad át a kiindulóponton.

Nos, nézzünk bele egy kicsit a játékba is. Egy nagyon jó kis intróval találjuk magunkat szembe rögtön a dolgok elején, amit egy meglehetősen nagy választékkal rendelkező menü fog követni. A Game Modes-on belül rengeteg lehetőségünk adódik különböző játékmódok kipróbálására (pl.: Season, Career, Home Run Derby) Kezdhetünk egyből is meccset a Quick Game felirat alatt. Ezt követi az Online játékmód, ahol neten lehet lesöpörni a másikat a pályáról. A Features pontban tudtok emberkét csinálni (EyeToy támogatás is van), meg tudjátok nézni profilotokat, esetleg újat csinálni, vagy betölteni a régit. Ezek után a game ad pár tippet nekünk, amiket nem árt, ha megfogadunk majd a mérkőzések során. A Player Movementben lehet a játékosokat csapatból-csapatba tenni, én nem tartom valami jó ötletnek de, ez van. Az Edit Playerben be lehet állítani a gamerek mezszámát, elsőszámú és második számú pozícióját, és a felső gombok továbbléptetésével még egy rakás mindent állítgathatunk (ütője színét, legyen-e rajta csuklópánt, kesztyűje színét, stb.) Az Options menüben a szokásosokat lehet állítgatni, megnézni a készítők listáját, beállítani melyik zene szóljon, vagy melyik ne. Az utolsó pontban tudjátok betölteni a játékotokat.

Miután kiválasztottuk a csapatokat, már indul is a game egy tök jó kis „stadion előtti élet bemutató" videóval. Az irányítással meglehetősen sok gondom volt, kicsit túl sok gombot kellett nyomogatni, de remélem ti sokkal könnyebben beletanultok. Az irányítás leírása benne van az Options menüben, amit nem árt átböngészni. A legjobb gyakorlási mód az, amikor kiválasztatok két csapatot és mind a kettőt ti irányítjátok (nekem így sikerült valamelyest belerázódnom az irányításba). Lehetőség van a hazai vagy az idegenbeli mez felvételére, meccs előtt be lehet állítani a sorrendet és a helyszínt is.

Maga a cumó szép külsővel lett megáldva, de a hátsó, nézőkkel teli részt meglehetősen félrecsinálták. Kb. PS1-en nézett így ki a lelátó és az emberek, vagy talán még ott is akadt szebb, mint ez. Maga a sport engem nem nagyon fogott meg, mert nekem minden ütés és dobás ugyanolyan volt, ezáltal nem nagyon kötött le a stuff. Aki szereti ezt a sportot az biztos remekül fog szórakozni vele, hiszen szinte végtelen mennyiségű mérkőzést le lehet játszani sok változatos játékmódon belül. A zenékkel nincsen semmi probléma és a játék hangulata is rendben van. Baseball fanatikusoknak mindenképpen ajánlom, de aki csak szeretne egy jót szórakozni valamilyen baseballos sportjátékkal, az talál sokkal könnyebben irányíthatót!

Balu

MARTIN BELESZÓL!

Nem könnyű feladat egy ilyen „távoli" spor játékát értékelni, főleg úgy nem, hogy az ember nem szakértője és rajongója a témának, és nincs tisztában vele, hogy az elmúlt évek óta mennyit fejlődött az adott sorozat. Azt hallottam az amerikai magazinok ész nélkül dobálták rá a 9 pontokat...

MLB '06: THE SHOW

SONY

MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos, 2 online, eyetoy, 16:9
memóriakártya 8mb (1357KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ sok játszható mód, sok csapat
× ha nem kattansz rá, 2 perc után úgy megunod, hogy csak a nyugdíjas éveidben veszed elő

8 pont

ÁRNYÉK AZ ÚJVILÁGBÓL

Ha meg kellene neveznem, hogy melyik az az RPG sorozat, melyre sokkal kevesebb figyelem irányult az utóbbi években, mint azt megérdemelte volna, akkor mindenképpen a Shadow Hearts-ot említeném. Tipikusan egy olyan RPG széria, melyet egy bizonyos réteg nagyon megkedvelt, mások azonban nem igazán foglalkoztak vele. Ez már csak azért is kár, mert sokan így megfosztották magukat egy nagyon nagy élménytől, melyet a sorozat eddig nyújtott. Ennek kapcsán elé csak azt megemlítenem, hogy az SH többek között abban lógott ki az RPG-s átlagból, hogy nem egy kitalált világban játszódott, hanem itt a mi világunkban, valós térben és időben. Persze nem teljesen, hanem egyfajta alternatív valóságban, ahol a mágia is jelen van, majdhogynem a mindennapok része. Kombinálva ezt a valós történelmi háttérrel egy igen különleges hangulatot eredményezett, melyet én még más RPG-ben nem láttam. Nem beszélve a csavaros történetről, no meg az egyéb valós filozófiai és kulturális háttérről és persze az írói zsenialitást nem nélkülöző karakterábrázolásról.



Éppen ezért nagyon örültem, most a harmadik rész, a **SH: From The New World** megjelenésének, mert végre újra átélhettem azt a hangulatot, amit eddig a sorozat három része adott.

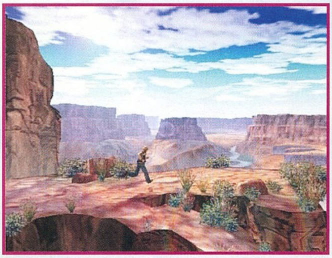
AZ ELŐZMÉNYEK

Mielőtt elírásra gyanakodnátok az előző mondatom kapcsán gyorsan eloszlatom a kételyeket, a SH3 valójában a negyedik epizódja a szériának. Mindez úgy lehetséges, hogy nem a SH1 volt a nyitó része a sagának. Ez a kitüntető cím ugyanis az 1999-ben PS1-re megjelent Koudelka nevű alkotásnak jár, mely bevezetett minket ebbe a misztikus és sötét világba. Maga a Koudelka egy taktikai RPG volt, és eléggé sajátságosra sikeredett, komolyabb bravúrt nem ért el. Viszont a sztorija és stílusa miatt minden SH rajongónak végig kellene játszania, mert már itt feltűntek fontosabb szereplők (pld. Roger Bacon). A cselekmény szerint 1898-ban jártunk és a címszereplő hölgy Koudelka (Halley anyja az SH-ból!) sorsát vezethettük végig, egy gótikus, sokszor horror elemekben bővelkedő történetben. Ha a harci rendszere kicsit emészthetőbb lett volna, talán nagyobb sikert ér el.

Két évvel később 2001-ben PS2-re jelent meg aztán a folytatás, immár Shadow Hearts címmel. Bár direktben nem folytatták a Koudelkát, mégis annak történetbeli folytatását láthattuk, több ismert szereplő feltűnt (maga Koudelka is). Ennek ellenére egy önállóan is érthető sztorit kaptunk, mely Délkelet-Ázsiába kalauzolt el minket, méghozzá 1913-ba. A főhős egy félig orosz, félig japán (ráadásul félig még démon is) srác, Yuri volt, akinek egy Alice nevű lányt kellett védelmeznie a gonosz fekete mágustól, Roger Bacontől. Persze a történet korántsem ennyire egyszerű, mivel számtalan fordulat jellemezte. Ami különlegessé tette a játékot, többek között a horror elemek nagy száma, ami olyan jól sikerült, hogy néha már egy-egy gyomorforgató jelenetet is láthattunk. A grafika ugyan PS1-es színvonalon mozogott, ám a történet és hangulat, no és persze a jól megkomponált harci rendszer a legjobbak közé emelte a játékot.

A következő rész, a Shadow Hearts: Covenant 2004-ben jelent meg, és az előző epizód direkt folytatása lett. Olyannyira, hogy igazán csak az értette meg, aki játszott az elsővel is. Ezzel kapcsolatban több dolog is érdekessé tette az anyagot, olyan elemek, melyek a hangulatot varázsolták egészen kimagaslóvá. Először is a történet az elsőző rész rossz befejezését vette alapul. Nem titok, arról van szó, hogy Alice meghal, így a főhős – aki ismét – Yuri, igencsak depresszív hangulatba kerül. A sztorit ráadásul elképesztően jó érzékkel Európába, méghozzá az I. Világháború idejére, egész pontosan 1915-re tették. Ez rengeteg lehetőséget adott a sötét és bizarr hangulat kiteljesítéséhez, melyet nem is voltak rest megvalósítani a készítők. A korabeli kicsit fagyos környezet, a fénytelen városok, mind hihetetlen jó hangulatot adtak, tényleg úgy érezhettük, hogy belekerültünk az I. Vh. korába, mégis egy másik világban képzelhettük bele magunkat, ahol a háború mellett démonok és fekete mágia is nehezíti az emberek életét. Soha nem felejtem el például az intrót, ahol a német birodalmi egyenruhás katonák benyomulnak a templomba. A történet is produkált merész dolgokat, elég ha csak a Vatikán nem épp pozitív szerepét említem. De kiemelhetném a professzionálisra sikeredett jellemábrázolást is. A több szálon futó izgalmas sztori ezúttal kevesebb horror elemet vonultatott fel, viszont az előző részhez képest valamennyire több humort adagoltak a játékba, mely azonban nem tette infantilissé az alkotást. A humorról egyébként csak annyit jegyeznék meg, én csodálkozok, hogy – többek között – a rengeteg hetero- és homoszexuális, olykor kacagtató poén – illetve a vallási utalások – miatt nem lett a játék a cenzorok áldozata. Itt említeném meg, hogy ezekből a „homokos" poénokból a harmadik részben sincs hiány. Mindent összevetve az SH2 volt eddig a sorozat legjobb darabja, mind történetben, mind hangulatban is, nem beszélve arról, hogy végre a grafika is PS2-es színvonalon pompázott. (Érdekesség, hogy az angol változat tartalmilag kiegészített volt a japánhoz képest. Később ez megjelent Japánban.)

Mindezek tudatában talán érthető mekkora várakozással tekintettem az új epizód felé.



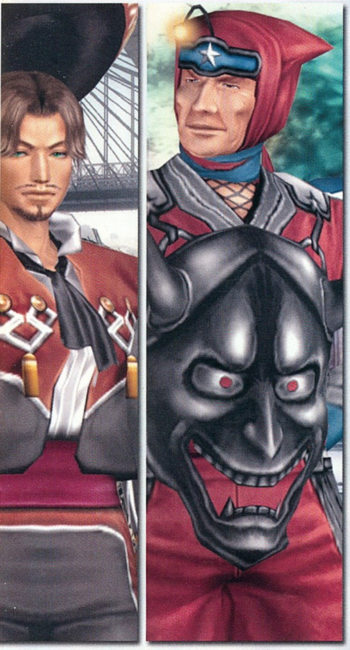












FROM THE NEW WORLD

A SH3 ezúttal 1929-ben kezdődik méghozzá ahogy az alcím is utal rá, az Egyesült Államokban (azon belül is New Yorkban). Ehhez igazodva a környezet teljes mértékben a követi a '20-as, '30-as évek Amerikáját, megteremtve ezzel egy igen sajátságos, csak a SH-ra jellemző hangulatot. A főhős ezúttal egy Johnny nevű 16 éves fiú, aki évekkel ezelőtt elvesztette a családját, ráadásul ebből nem semmire nem emlékszik, mert amnézia sújtja. Mivel valamivel meg kell élnie ezért detektívként dolgozik, bármilyen megrendelést teljesítve. Egy napon megbízást kap, hogy kutasson fel egy Marlow nevű fickót. A kaland szomorú véget ér, ugyanis az embert egy szörny zabálja fel, Johnny épphogy megmenekül, köszönhetően a démonvadász, indián lány, Shania közbelépésének (vele tart egy Natan nevű testőr is). Johnny-ról hamarosan kiderül, hogy kapcsolatban áll a Malice nevű titokzatos erővel, melyről azonban hősünk nem sokat tud. A kis csapat együtt indul felderíteni a titkokat.

Ennyit az elejéről, most jöjjön a kritika.

MARTIN BELESZÓL!

Előfordul, hogy indokolt esetben kissé belenyúlok a tesztelők kiosztott pontszámaiba, ha úgy látom, tompításra van szükség felfelé vagy lefelé. Itt most nem tettem meg, hogy elmondhassam: számomra ez a game jóval többet, legalább 8.5 pontot ér. Ez az egész SH téma nekem nagyon izgalmas és bizsergető: igencsak elvont, kifejezetten bizarr, kifejezetten felnőtteknek szóló stuff, nem az a szokásos (ez most nem negatív jelző!) nagy szemű mangafiús, mangalányos izé kis vigyorgó állatkákkal meg repülő vitorlásokkal. Ez olyan… olyan… olyan aztakurtaéletbe, de misztikus játék!

A történettel kapcsolatban hangot kell adnom némi elégedetlenségről, legalábbis részemről. Először is itt van mindjárt a főhős, aki egy tipikus amnéziás karakter, akikből már jó párat kaptunk az elmúlt években (én már a neve miatt is rosszul vagyok, mert hiába van történelmi háttere, szerintem mára nagyon lekoptatott és semmitmondó). Persze még ezzel nem is lenne akkora baj, viszont az életkorával annál inkább. Miért kellett már megint egy tinédzsert választani főszereplőnek, holott ez a sorozatra eddig nem volt jellemző? Rendben, hogy mai RPG játékosok többsége ilyen korú, így elvileg könnyebben tud azonosulni vele, de mégis! Nekem nagyon hiányozott egy Yurihoz hasonló érett főhős. Azt is nehezen vette be a gyomrom – meg a realitás érzékem –, hogy egy 16 éves fiúcska detektívként dolgozhat. Ez egyébként nagyszerű ötlet lett volna, csak épp a Johnny életkorát kellene megduplázni hozzá, mert ez így hiteltelen. Az már az én egyéni sirámom, hogy a '20-as, '30-as évek Amerikájában már sok játékban járhattunk, és nekem jobban tetszett az előző részek korabeli délkelet-ázsiai, de főleg európai helyszínei, melyek igazi unikumnak számítottak.

Van még egy másik mondhatni vitatott aspektusa a történetnek. Nevezetesen ezúttal egy sokkal önállóbb sztorit kaptunk, mely kevéssé kötődik az előző két részhez. Néhány ismertebb szereplő feltűnik ugyan, de a korábbi epizódok teljes kihagyása nélkül is érthető a történet. Ez kettős dolog. Aki ugyanis nem játszott valamelyik korábbi résszel, az is nyugodtan neki állhat ennek, így nem érezheti magát elveszetnek sztori közben. Másrészt viszont az eddigi rajongók kissé csalódhatnak, mert lehet közvetlenebb folytatást vártak, mint pld. én is, sajnos sokkal kevesebb a visszautalás. Így csupán kb. annyi a kapcsolat a régi részekkel, mint mondjuk a Koudelka és az SH1 között volt. Persze az is lehet, hogy ezzel egy új sorozatot nyitottak, a megnyerés sokatmondó. Mindenesetre az tény, hogy a történet talán nem annyira szövevényes, sőt sokkal egyszerűbb, mint a második rész esetében. Persze ez a kritika nem azt jelenti, hogy a játék története rossz lenne, mivel ez nem igaz. Egyszerűen csak kevésbé komplex, mondhatni leegyszerűsített, más megközelítésből nézve viszont követhetőbb.

Nekem az új karakterek sem tetszettek annyira, mint korábban, mivel megítélésem szerint kevésbé van kidolgozva a jellemük.

HARCOK

Ami azonban nem változott, sőt fejlődött is, az a harci és fejlesztési rendszer. Először is, aki már játszott korábban SH anyaggal, annak rengeteg elem ismerős lesz a küzdelmek kapcsán. Először is itt van mindjárt az első visszatérő elem, az úgynevezett Judgment Ring, mely hasonlóan a korábbi részekhez, kulcsszerepet kap a harcokban. Akármilyen parancsot is adsz ki (támadás, varázslatok, tárgy használat), megjelenik a JR, rajta narancs és piros színű sávokkal. A lényeg, hogy mikor a mutató elkezd járni, akkor ezekben a sávokban nyomjunk X-et. Az a leghatékonyabb, ha a piros, vékonyabb szegmensbe találunk bele. Igaz, hogy nem kevés ügyesség is kell a harchoz, viszont itt fejlesztéssel lehet könnyíteni a dolgunkon. Ez azt jelenti, hogy a Customize Ring résznél a menüben lehetőség van gyűrűink tökéletesítésére. Megnövelhetjük a piros sávokat, vagy akár támadásink mennyiségét is (több sáv létrehozásával). Lehetőség van kombóra is, sőt, egész hosszú láncokat is bevihetünk. Egyébként a bal felső sarokban láthatjuk, hogy embereink, illetve az ellenfelek milyen sorrendben jönnek. A rendszer nekem nagyon tetszett, már eleve a korábbi részekben is, de itt most sikerült még élvezetesebbé tenni.

Ami a fejlesztéseket illeti nagyon fontos szerep jut a Stellaroknak (menüben Stellar Chart). Ezekkel lehet olyan blokkokat felszerelni embereinknek, melyek be végül varázslatokat tehetünk. Éppen ezért a Stellarok gyűjtése nagyon fontos.

Emellett mindig érdemes megnézni mindegyik karakterünk menüjét a Personal résznél. Erre azért van szükség, mert harcban valamennyi emberünk rendelkezik speciális képességekkel, melyeket itt lehet megnézni, sőt fejleszteni is. Példának talán legjobb Shania, akinek Fusionjeit lehet tuningolni (kb. mint anno Yurinak), ott is a Soul Charge részt.

A menüben még rengeteg dolgot lehet megnézni, elég ha csak a Properity-t említem, ahol rendkívül részletes statisztikákat és összefoglalókat lehet tanulmányozni.

ÉRTÉKELÉS

Ami a SH3 grafikáját és audioját illeti, elégedetek lehetünk. Az előbbi nagyon jól néz ki, igazi PS2-es színvonalon mozog. A hátterek szépek, a harcok pedig sokszor látványosak. A legjobb persze a CG animációk, melyeket gyakran láthatunk a történet közben. A stílus egyébként most is üt, bár ahogy mondtam korábban nekem a korabeli Európa jobban tetszett, azért ez a egykori Amerika sem rossz. Csak kár, hogy néhány karakter ruhája nem mondható éppen korhűnek, főleg ami Shaniát illeti, aki már-már félmeztelenül libben ide-oda, olyan mély dekoltázzsal, hogy az még ma is megbotránkozást váltana ki, nemhogy a '30-as évek elején (amúgy engem különösebben nem zavart :). Aztán Johnny is inkább egy mai tinédzser cuccra emlékeztető ruciban nyomul. Elég furcsa őket látni, ezekben a holmiban, ilyen környezetben. Mondjuk át lehet mindezt hidalni azzal, hogy egy alternatív világban járunk, nekem mégis szokatlan volt ez az anakronizmus.

Ami a zenéket meg a szinkront illeti, mind a kettő magas színvonalon áll. A muzsikák nagyon eltaláltak, sajátos keverékét adják a korabeli számok, és a mai sokszor feszültség fokozó modern darabok. Mivel a számok jól illeszkednek az eddig megszokott színvonalba, ezért nekem semmi bajom nem volt velük, sőt nagyon is tetszettek. A szinkron pedig profi lett nincs vele gond.

Összefoglalva az eddigieket, bár maradéktalanul nem voltam elégedett a játékkal, hisz történetben és hangulatban visszalépések történtek az előző részhez képest (nem annyira briliáns, mint az volt), mégis azt mondom, hogy jól sikerült az anyag. Egészen nyugodtan megszerezheti, aki eddig rajongója volt a sorozatnak (már csak sajátságosan jó humora miatt is), illetve az is, aki még nem játszott SH anyaggal. Utóbbiaknak már csak azért is érdemes beszerezni, mert jó belépő az SH világába, és hatására talán a többi részhez is kedvet kaphatunk.

Veres Miki





SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD

XSEED / NAUTILUS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (67KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ még mindig nagyon hangulatos és izgalmas
× több kisebb-nagyobb visszalépés a történetet illetően

7.5 pont

Mielőtt belekezdenék a játék elemzésébe, őszintén be kell valljam, hogy egész eddig egyszer sem hallottam még a Winx Club című sorozatról, vagy legalábbis nem hagyott bennem maradandó emlékeket az információ, de nemrég a *Konami* bejelentette PS2-re a **Winx Club**ot, amely az azonos című rajzfilmsorozat alapján készült. A széria már nagy sikerrel fut különböző európai országokban. Magát a sorozatot csak most március végén vetítette először magyar csatorna, és a játék is csak most jelent meg PC-re és PS2-re (GBA-ra már jelent meg tavaly egy felülnézetes mászkálós kis Winx játék).

A game az első sorozat kezdeti történetére épít. A központi téma a barátság, és a varázslatok. Maga a rajzfilm francia származású, a játék pedig valahova a platform és a kalandjáték közé tehető, lehet benne szöszmötölni, kolbászolni meg gyűjtögetni is. **(Ez állat! Martin)**





KARAKTEREK, SZTORI

Mikor először megláttam a karaktereket, meg kell mondjam, erős unszimpátia és ellenszenv környékezett meg. A 6 (de a sorozat elején még csak 5) szereplőnk kicsi fejű, orbitális méretű látószervekkel és hajjal felszerelt kb. 35 kilós (vasággyal értendő) szupergirl. Meg kell mondjam, le a kalappal, ez a tökéletes taktika ahhoz, hogy lánygyermekeinket a TV elé szögezzék a készítők. Minden rózsaszín, csillog, csicsás és tündi-bündi. Egy pár, a játék kiismerésével és a rajzfilm stírölésével eltöltött óra után megszoktam a kinézetüket, amiben persze az is közrejátszik, hogy lehet változtatni az öltözéküket. Ami még a szereplőknél is érdekesebb, az a sztori. Hadd mondjam el itt is személyes siralmamat: bűzlik nekem az, hogy ezt az alaptörténetet különféle híres és jól bevált klasszikus meséből tették össze. Először is tekintsük meg közelebbről a kezdőképet. Főhősnőnk Bloom (vörös haj, nagy zöld szemek) egy hangulatos kisvárosban, Gardenia-ban éli mindennapjait. Suliba jár, tündérmeséket olvas, van egy nyuszikája, és amúgy minden vágya egy robogó, mert a kempingbicajt már cikinek tartja. Tehát egy átlagosnak mondható, 16 éves lány, aki egy napon a közeli parkban szemtanúja lesz egy tündér (Stella) ogre általi megtámadásának. **(Molesztálta? Martin)** Mikor a tündér segítségére siet kiderül, hogy Bloomnak is van varázsereje (melyet csak erős érzelmek, pl. félelem képesek beindítani), sőt



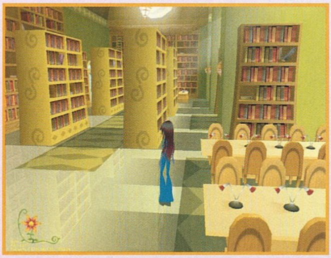


azt is megtudhatjuk nem sokkal később, hogy valójában ő is egy tündér, csak eddig nem tudott róla. Hirtelen felgyorsulnak az események, ugyanis Bloom Stella által bekerül egy tündérképző suliba (Alfea kastély), ami egy másik dimenzióban van, és egy feneketlen képeslapba lépve lehet odajutni (ebben az egészben eddig a Potter gyerekre hajaz igen gyanúsan...). A suli remek, minden csodaszép, jó fej és kevésbé jó fej tanárok és jó bulik vannak, a havernőkről nem is beszélve, akik később a csapattársaink lesznek hosszú kalandjaink során (Stella, Flora, Musa, Tecna és Aisha). Időközben megismerjük a másik suliból a fiúkat is : Rieven, Sky herceg, Timmy és Brandon őfelsége, akik űrhajóval járják a világot, és elpusztítják a kellemetlenkedő szörnyeket (ez meg valahogy olyan Ghostbusters illatú...), gondolom nem kell ahhoz nagy tudomány, hogy rájöjjünk: itt bizony lesznek szerelmi szálak is, de hogy ki-kivel, azt nem nagyon akarom boncolgatni, és a tudásom is sekélyes hozzá, úgyhogy akit érdekel, az nézze meg szombatonként a sorozatot, vagy játsszon a játékkal.

Na igen, a játék. Maga a főmenü igen mezei, nem is érdemes rá a szót fecsérelni, a kutyám is rájött hogyan kell használni. Miután betöltött a játék, egy parkban kezdesz (Gardenia), ahol a Kör gomb az akciógomb, vagyis ezzel nyithatsz ki ládákat, beszélhetsz emberekkel stb., de ezt Kiko, a kis kék nyuszid ismerteti is rögtön az elején. Van egy pár ügyességi feladat, ahol tényleg csak az ügyességed menthet meg, mert az irányítás csúcs pocsék. Pár híd átugrása és fal megmászása után találkozunk első ellenfelünkkel egy piros kisördöggel, amiből lesz majd több is a játék folyamán. A Négyzettel lőj ki energiabombákat, amivel elpusztíthatod őket. Miután elértél a pálya végére, meg kell küzdened első főellenségeddel, egy trollal, simán csak bombázni kell a fejét, attól kimúlik szegény pára. Ezután kerülünk majd a suliba, ahol szintén többfajta ügyességi játék vár ránk, többek között csillaggyűjtés (időre megy!) a nagyteremben, valamint Jackpot (ez a neve?), ennek a lényege, hogy egy sorban helyezzük el az azonos mintákat. Minden oszlop felett jelezve van, hogy melyik nyomógombbal kell megállítani a kereket. Lesz itt még olyan feladatunk is rögtön az elején, hogy meg kell találnunk a divattervező barátnőnk ollóját, ha normális cuccban akarunk elmenni a gólyabálba. Ezekért persze fizetned is kell a pályákon összegyűjtött kristályokkal. A jól elvégzett feladataink után is, és titkos ládikók kinyitása után is kapunk csillagokat. Nem árt, ha van belőlük, mert ezekkel fontos információkat tudsz majd vásárolni a könyvtárban, amik az aktuális feladat megoldásában segíthetnek. Tudni kell továbbá azt is a történetről, hogy vannak állandó ellenségeink is, a boszorkányok, akik folyton borsot törnek az orrunk alá. Első ízben mikor találkozunk velük a troll legyőzése után, elveszik Stella családi örökségét, egy mágikus gyűrűt, mely fontos szerepet játszik a történetben. Ennek a visszaszerzése lesz a cél a későbbiekben. Nem esett még szó a csapattársakról. Hatan vagytok összesen, mindenkinek más tulajdonságai és jellemzője van. Van amelyik tudálékos, imádja a számítógépeket, a többieknek is vannak ilyen különleges ismertetőjelei, ezeket a játék folyamán ki lehet tapasztalni. Természetesen az iskolába nem csak ti jártok, a folyosókon és tantermekben más tanoncokkal is összefuthatsz, és beszélgethetsz velük. Némelyiknél minifeladatokat is csinálhatsz.

A suli a centrum, onnan indul ki minden újabb helyszín és kaland.







EGYÉB ÖSSZETEVŐK – ZENE, HANGULAT

A Winx Club eredeti zenéje, tehát amit a lemez elindításakor hallunk, egészen korrekt, talán még azt is mondhatjuk, hogy fülbemászó. A karakterek beszélnek, csipognak, tehát kivétel nélkül hallatnak hangokat. S bár így utólag visszagondolva vannak benne meglepően szép pályák, például varázserdők (tehát a grafikával és a fantáziadús megoldásokkal nincsen probléma), de ezeket sajnos beárnyékolják a különféle tartalmi hiányosságok. Mocsarakon és húsevő virágokkal benőtt vidékeken túljutva kell teljesíteni az adott feladatot, aminek a végén szinte kivétel nélkül mindig főellenség vár. Közben hozzáteszem még, hogy valamilyen szinten tudsz fejlődni is, mert később pl. mágikus pajzsod is lesz, aminek én konkrétan túl sok hasznát nem vettem... Nagyobb harcoknál a csapatod tagjai átváltoznak, ez elsősorban a ruházatukon mutatkozik meg, ugyanis tipikus csillámló csicsa-ruci lesz rajtuk, pont olyan mint a Sailor Moon nevezetű (SM rajongók bocsi :) agymenésben (a Winx-ek „csatakiáltásáról" szinte beszélni sem merek, hatszor egymás után rázott ki a hideg mikor meghallottam, annyira béna volt). Ami nekem nagyon tetszett benne, hogy a játék folyamán ruhakollekciókra tehetsz szert, amiket tetszésed szerint hordhatsz bármikor. Mint már azt említettem, van egy divattervező barátnőnk, aki némi fizetségért, valamint különféle motivációs cuccok begyűjtésével ruhákat varr





nekünk. Ezek teljesen változóak, van például szafari, báli, kosztüm, punk és egyéb stílusba tartozó ruci. Ezeket a kollekciókat a menüben (Start gomb) választhatod ki, és ha már itt tartunk, essen pár szó a menükezelésről. A menük között L1/R1-el tudsz váltani. Az egyik oldalon az eddig bejárt területeket és pályákat tudod megnézni, egy másikban pedig az aktuális feladataidnak, valamint a begyűjtött cuccoknak nézhetsz utána.

VISSZHANG

A Winx Clubról magyar változatban sem az interneten, sem sehol máshol nem nagyon találni információt. Van egy pár hazai rajongói oldal, amin elszórakozhatunk különböző csajos játékkal, például öltöztetni lehet a karaktereket meg sminkelni, és találtam egy olyan tesztet is, amelyik elvileg kimutatja, hogy melyik csapattagra hasonlít a személyiségünk (én Musa vagyok, a kék hajú csaj. :)

Nos, nincs kizárva, hogy magyar honban is sikert fog aratni a sorozat és a játék a tinilányok körében, mint külföldön, bár én erre egyáltalán nem vennék mérget.

MINDENT ÖSSZEVETVE

A Winx Club mottója itt igazat nyer. Csukd be a szemed és nyisd ki a szíved. Csukd be a szemed, ha nem 12 éven aluli vagy, és mégis játszani akarsz vele, és nyisd ki a szíved, ha ábrándos lelkületű leányzó vagy, mert ez esetben a Winx neked való.

Nem is tudom... Talán bennem van a hiba. Talán nem vagyok elég csajos felfogású egy ilyen játékhoz, és talán az is közrejátszik, hogy nem vagyok már „Lunárisprizmaváltoztassátengem!" rajongó az alsó tagozatból. Viszont akikre ráillenek ezek a jelzők, vagy pedig szimplán csak ki szeretnének próbálni valamilyen játékot lány létükre, mert az atyaúristen a fejük felett dörmögve nyenyerészi, hogy „Mijahalálértnemjátsszaszhamá'megvettem??" azok nyugodtan kolbászoljanak vele (vagy egy jól irányzott mozdulattal, egy méretes serpenyővel csapják le a nyenyerét). Ha már itt tartunk, talán éppen megfelelő a játék arra, hogy fiúk a kedvesüket megpróbáljuk hozzászoktatni a kontrollerhez, bár amennyiben tetszeni fog nekik a játék, ne számítsunk arra, hogy a későbbiekben hatalmas FPS partikban is részt fognak venni. Mindent összevetve a játék viszonylag igényesnek mondható, érdekes feladatokkal és kifejezetten csajos hangulattal, összetevőkkel.

Beatrix
kisbea@mailpont.hu

MARTIN BELESZÓL!

Igen büszke vagyok magamra, hogy egy igazi (kis)csajos játék tesztjének megírásához egy igazi (nagy)csajt sikerült megnyernem, ezzel is bizonyítva, hogy az 576 Konzol minden körülmények között az olvasók tökéletes tájékoztatását tartja szem előtt.

WINX CLUB

KONAMI

MÁS VERZIÓ: GBA

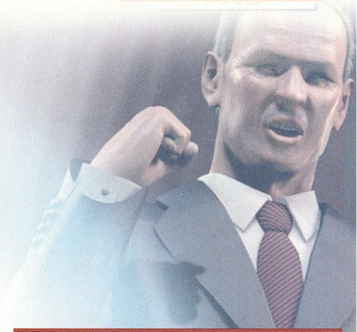
grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (84KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ varázslatos tündérvilág csajoknak
× pocsék irányítás, inkabb kisebbeknek

6 pont

AMI MATTHAUSNAK NEM SIKERÜLHETETT, TE MÉG MEGOLDHATOD



Miközben a játékos társadalom „focista" része már erősen koncentrál a Pro Evolution sorozat első nextgen eljövetelére, a Konaminál gondoltak egy nagyot, és kidobtak még a jelen generációs Playstation 2-re egy menedzser programot, ez tehát a **Pro Evolution Soccer Management** – talán egy új széria első darabja, amit remélhetőleg még sok-sok folytatás követ majd.

Mielőtt beleugranánk a mélyvízbe, nézzünk át néhány általános dolgot. Tehát: tudunk sima meccset vagy teljes szezonokat játszani, illetve van egy olyan mód is, amiben előre legyártott szituációkat kell megoldanunk. Akit ez érint: játék több nyelven is kommunikál, és még a kommentátort is öt különböző nyelvezet szerint állíthatjuk be. Kezdéskor én nem találtam Európán kívüli csapatokat, és bár benne vannak a játékosok minden kontinensről, nem tudom, később megnyithatóak-e ezek a bajnokságok is. Mivel a game nagyban hajaz a Pro Evo sorozatra, így azoknak, akik azzal játszottak már valaha, könnyen áttekinthetővé válik a játék, hiszen a legtöbb opció, vagy a navigálás a menükben szinte egy az egyben abból a stuffból lett áthozva. Sajnos a Management magában hordozza az anyasorozat legnagyobb a negatívumát is, gondolok itt arra, hogy sok csapat vagy játékos elferdített nevén szerepelhet csak a licencproblémák miatt. Ami még elég nagy hiba, hogy egy-egy menüből a továbblépést a játék a Háromszöggel végzi, ami a „cancel" gomb, ezért a továbblépéshez egyes menükből ki lépni kell a továbblépéshez, ami egy kicsit érthetetlen. Van természetesen megint csak Shop is, ahol ezúttal még különféle taktikákat is vásárolhatunk. És még egy érdekesség: sok menedzserjáték hiába részletes, tartalmas, ötletes, és hiába dolgozik a valódi adatokkal, ott szoktak elvérezni, hogy a meccsek eredményei inkább vízilabdára hajaznak (8-5, 7-2), mintsem futballmérőzések végkimenetelére, ezáltal elveszítik a hitelességüket. Na ilyesmit én nem láttam a Pro Managementben.

Első lépésben regisztrálnunk kell, azaz alkotnunk kell egy vezetőedzőt. A neve és a nemzetisége megadásán túl egy igen részletes karakterépítési procedúrán is át kell esni (kivéve, ha rányomunk a véletlenszerűen generálás gombra). Döntetnünk kell arról, hogy milyen pénznemet használjon a program (font, vagy euró), hogy manuális akarjuk-e léptetni a naptárt, avagy automatikusra állítjuk, és ha ezt a gépre bízzuk, az milyen ütemben ugorjon. Kiemelten fontos, hogy még a szezon legelején tudjuk belőni a nehézségi fokozatot is. Mint kezdő menedzsernek hat ország bajnoksága áll rendelkezésünkre (német, angol, francia, olasz, holland, spanyol); kíváncsi lennék, hogy sztáredzőként nyithatunk-e meg újabbakat, például lehetünk-e szövetségi kapitányok válogatottnál, esetleg Európán kívül is vállalhatunk-e munkát. Mielőtt végleg elköteleznénk magunkat valamelyik klub mellett, lehetőségünk van, hogy betekintsünk a bajnokság felépítésébe, és a játék különféle adatok feltűntetésével (csapatunk maximum kerete, cserék, fordulók száma, hány csapat indulhat az európai ligákban, a bajnokságon kívül milyen nemzeti kupákat rendeznek az adott országon belül, külföldi játékosok száma) adja kezünkbe a döntés lehetőségét. Adott országon belül a csapatokat a tavalyi bajnokságban megszerzett helyük alapján rangsorolja a játék, és különböző tulajdonságokat tüntet fel a képernyő jobboldalán, úgy, mint pénzügyi helyzet, csapaterő, az odds a bajnokság megnyerésére, illetve hogy a klub vezetősége milyen elvárásokat támaszt velünk szemben. Itt mondjuk csak a bajnokságban elérendő helyezésekre tesznek utalásokat, például sem a BL szereplés, sem pedig egyéb kupák megnyerését nem követelik tőlük, sőt egyes csapatoknál mindössze annyit írnak, hogy utolsó hely, van annál jobb… Ezután még átnézhetjük egyenként a klub játékosait, különféle tulajdonságokra lebontva, és közelebbről is megismerkedhetünk a klub anyagi helyzetével, például azzal is, hogy mennyit szánnak a játékosok fizetésére stb. Ennek tudatában, eldönthetjük, hogy valóban a kiválasztott csapatot szeretnénk-e menedzselni. A szezon előtti átigazolási időszakban lehetőségünk van személyi asszisztenst alkalmazni, akit négy igen mutatós fehérnép közül kell kiválasztanunk. Mivel a leányzókat, ha röviden is, de jellemzi nekünk a program, nem árt, ha ezúttal nem mindig a külső alapján választunk magunknak segítséget.

Nos ha ezen is túlestünk, még mindig nem kezdődhet a játékos átigazolás, hiszen előtte még a csapat szakmai teamjét is össze kell szednünk, ami egy edzőből, és három játékos megfigyelőből áll majd.

Mivel elég nagy a hangsúly a játékban a kapcsolattartáson, így gyakoriak a különféle megbeszélések, ahol az elnökkel vagy egyéb prominens személyekkel találkozunk személyesen, és időnként még sajtótájékoztatót is adnunk kell a nagyközönségnek, és az asszisztensünkkel, vagy az edzőnkkel is állandó kontaktusban leszünk A költségvetést figyelembe véve kell összeállítani a csapatot, egyrészt a már meglévő játékosok újbóli leszerződtetésével, másfelől ha engedi a keret, leállhatunk tárgyalni más klubok sportolóival, vagy szabadügynök játékosokkal is.

Magát a naptárt napokra lebontva látjuk, és minden naphoz külön bejegyzéseket találunk, hogy épp mi is történ aznap. A megoldás, amit a PESM látunk nekem nagyon bejött, hiszen a háttérben végig láthatjuk, ahogy edzenek a fiúk a gyepen. Közben nyomon követhetjük a híreket is, illetve a többi csapat igazolásait is. A bajnokság megkezdése előtt az edző segít nekünk, hogy tréningmeccsekhez ellenfeleket keressünk magunknak. Nem mindegy ugyanis, hogy ki ellen játszunk, ahhoz, hogy fejlődjön a csapategység, csak bizonyos edzőpartnerek jöhetnek szóba. Ha épp nem edzőmeccset játszunk, a legapróbb mértékben is befolyásolhatjuk az edzéseket, a különféle edzésmódok kis ikonok formájában láthatóak, és mindegyiknek külön szabályozhatjuk az intenzitását, arra azért vigyázunk, hogy a játékosok ne legyenek túledzettek, mert akkor elveszik belőlük a motiváció, és kifulladnak a bajnoki meccsekre.

A mérkőzések előtti csapatbeállítások nagyban hasonlítanak a Pro Evo sorozatban megszokottakhoz, csak annál valamivel mélyebbre nyúlhatunk a csapatba.

Mivel a helyszűke korlátoz, essen néhány szó még a meccsekről, említsünk meg néhány lényeges dolgot. A mérkőzéseket élőben (de akár gyorsítva is) végignézheti, aki akarja, a szokásos Pro Evo minőségben. A pályán szereplő össze játékos tulajdonságait láthatjuk a képen, így nyomon követhetjük, hogy egy-egy futballistának épp milyen a kondíciója. A meccsbe bármikor belenyúlhatunk, még az edzőnek is adhatunk utasításokat, hogy viselkedjen, és menet közben is bármikor bármit megváltoztathatunk a csapattaktikában, vagy az embereink elhelyezkedésein, esetleg hozzáállásukon. A mérkőzések után nagyon részteltes statisztikát tekinthetünk meg (a játékosokat pontozzák, minősítik, milyen volt a labda tartás adott időszakban), amiben nem csak a futballistákat, de az edzőt, és minket, a menedzsert is górcső alá vesznek, teljesítményünk alapján billentve pozitívba, vagy negatívba a megítélésünket

A PESM valódi tartalmát elég nehéz lenne egy oldalban összefoglalni, hiszen számtalan dologról már nincs helyem írni (amit itt olvashattatok az nagyjából az egytizede, annak, ami a játékban megtalálható). Ami viszont bizonyos, a Konami most már a menedzser játékok terén is igazán magasra tette a lécet a PESM-rel, és ki merem jelenteni, hogy jelen pillanatban ez a legjobb futballmenedzser program, így aki egy kicsit is fogékony a témára, nekik a legjobb választás lehet.

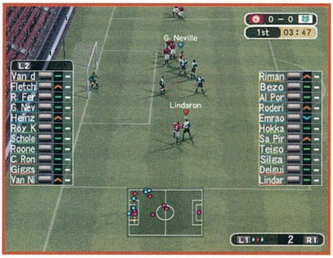
Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu



PRO EVOLUTION SOCCER MANAGEMENT









MARTIN BELESZÓL!

Kicsit meglepődtem, amikor a teszt végén megláttam a „PESM valódi tartalmát elég nehéz lenne KÉT oldalban összefoglalni" mondatot, miután én ezt a stuffot csak egy oldalra szántam. Nem kis meló volt lerövidíteni. A pontszámmal kapcsolatban hozzáértés híján nem nyilatkoznék, a neten 5-6 pont körül kapott.

PRO EVOLUTION SOCCER MANAGEMENT

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

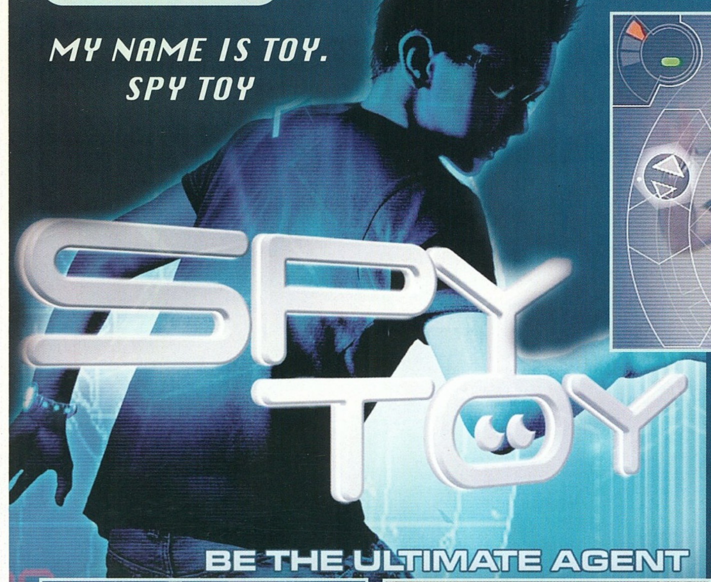
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

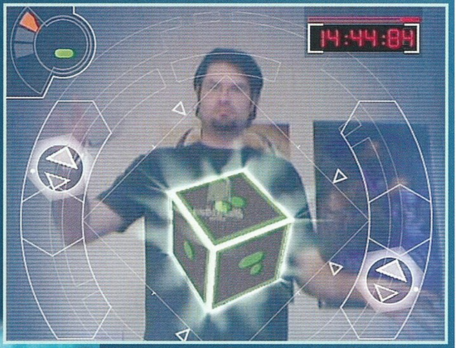
1 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányitó (dual shock)

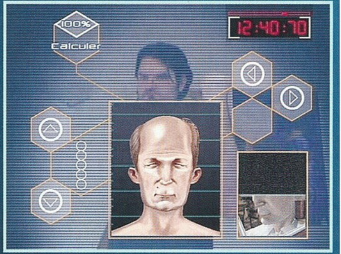
✔ profi, nagyon tartalmas és összetett, sok eddig nem látott dolgot is bedobtak a kalapba
✕ európán kívüli vagy nemzetközi csapatokat nem lehet menedzselni

8 pont


69370
69370
PUSH 2P BUTTO
00
TWIN COBRA. 1987. TAITO











Csapó 1: Kivételesen eltekintenék az EyeToy *játékéskameraegyben* bemutatásától; erényeinek taglalásától, s ki nem használtságának elszomorító mértéke fölötti – egy jó pohár vörösbor társaságában motyorászott – kesergéstől egyaránt. Azon sem most fogok eltöprengeni, hogy vajon miért indítottam egy ilyen, szerkezetében szükségtelenül túlterhelt mondattal, miközben jelen cikk elsősorban a gyermekek érdeklődésére tart számot, lévén maga **a játék a fiatalabb, élénk fantáziával még gazdagon áldott korosztályt célozza**. Sajnos a második mondatom sem úgy sikerült, ahogy szerettem volna, most már aztán elég!

Csapó 2: Srácok! Gyerekek! Szeretitek a Dzsémszbondot? És a Missönimpászibölt? Szoktatok „kémeset" játszani? Tök jó, olyat egyedül is lehet! Elképzelted már valaha, mennyire izgalmas lehet egy titkosügynök élete? Kezdve a kőkemény kiképzéstől, a szupertitkos és szuperkockázatos, a nemzet, sőt az egész világ sorsát befolyásoló hajmeresztő küldetéseken keresztül, egészen a legmagasabb, elnöki elismerésig! Persze azt is csak titokban, mert az átlagember a hírszerzők tevékenységéről mit sem tud! Te milyennek képzelsz el egy ilyen szuperspiont? Magabiztos, megnyerő? Lehengerlő, sármos, jóképű? Erős, okos, kitartó és leleményes? Lehetne akár nő is, mit gondolsz? Ez esetben biztos csinos, elbűvölő, macskaügyességű és átkozottul furfangos lenne… és ha a sors úgy hozza, bárkinek a tökét kicsavarná tőből! Egy ilyen hősnek aztán mindene megvan, és még a csajozással / pasizással sincsen gondja, az tuti! Ám mégis mindent egy pillanat alatt hajlandó eldobni egy nemesebb cél érdekében, gondolkodás nélkül néz farkasszemet a halállal! Játékból kipróbálnád, ezt az életet? Igen? Tessék!

Csapó 3: Az Operation Spy nem az eddigi legjobb EyeToy játék, azt elismerem, de hogy kivételes szórakozást tud nyújtani, az is fix. Annak ellenére, hogy a cikk végén látható száraz pontszám önmagában ezt nem tükrözi vissza, hiszen az értékelésnél sajnos bizonyos objektív szempontokat nem lehet figyelmen kívül hagyni. Mégis, szerencsénkre, a tárgyilagosság szigorú, csaknem légmenetesen záró burkán az igazi élmény vidám szikrája rést talál, és bizony elő- előkandikál! Nem kell más, hogy észre vedd, csak egy kis fantázia és beleélő képesség.

Csapó 4: A főmenüben öt pontot találsz. Először is készíthetsz videó-üzenetet, amit akár el is menthetsz a memóriakártyára. Természetesen csináltam én is egyet külön nektek, de sajnos technikai okokból ezen a hasábon ez nem hozzáférhető… Aztán az Options menüben beállításokat eszközölhetsz, például a kamera érzékenységét állíthatod, világos-, illetve sötétadaptációra válthatsz – megjegyzem, hogy az érzékenységre egy rossz szavunk sem lehet, a kamera félig sötét szobában is kiválóan „lát". A harmadik, a játék egyik legizgalmasabb része, a Security menüpont, ahol a kamera biztonsági funkcióit találod. Ebben is a legjobb, a Hi-res mód, mellyel a kamera látószögébe eső képterületet szabadon pásztázhatod és tízszeres zoomolásra kapsz lehetőséget (igaz, elég rossz felbontásban). Így ha a kamerát kiteszed az ablakba, akkor egy kis leleményességgel a szemközt lakók magánéletébe is bepillantást nyerhetsz. Mondjuk ráközelíthetsz annak a gyönyörű lánynak / srácnak a hálószobájára, akibe már évek óta szerelmes vagy, és zaftos titkait fürkészheted, vagy jó időzítéssel a hatodik emeleten lakó zsugori vénember széfkombinációját is megtudhatod, aztán ha tovább kémkedsz, megláthatod a negyedik emeleti ablakban Mancikát, amint saját SpyToy-ával éppen téged tart megfigyelés alatt… A Defence módban kijelölhetsz egy képpontot, amit aztán a kamera szemmel tart, és amint ott mozgást érzékel, vészjelzést ad. Ennek segítségével – ha mondjuk a kamerát kirakod a nagyszobába és pont a bejárati ajtóra irányítod – könnyen elkerülheted, hogy váratlanul hazatoppanó édesapád rajtakapjon, amint a dugi Playboy magazinokat nyálazod ügybuzgón. A kamerád mindeközben fényképezőgépként, illetve videó-felvevőként is funkcionál, bármit megörökíthetsz. Különlegesség, hogy az elmentett képeket akár ki is nyomtathatod, a megfelelő Epson márkájú, USB-vel rendelkező nyomtatóval! A Security-ben ezeken kívül akad még néhány nyalánkság, de ezek inkább csak érdekességek, semmint hasznos üzemmódok, pl. az éjjellátó mód – a kamera a sötétben ugyan továbbra sem lát, de a képet úgy torzítja, mintha éjjellátó szemüvegen keresztül néznél. Ez nagyon hangulatos és mivel a képet, mint mondtam, akár rögzítheted is, saját kémfilmet is forgathatsz! Csak hát sajnos már egy tíz másodperces jelenet is nagyjából két megát foglal el a kártyán… A negyedik menüpont az Adatbázis, ahol értelemszerűen adatot menthetsz / tölthetsz.

Most ragadom meg az alkalmat, hogy kalapot emeljek a készítők előtt, ugyanis ez az első olyan EyeToy játék, ahol végre nem feltétlenül kell bolond módján a tévé előtt hadonászni, mégis csodálatosan használhatóak a kamera által nyújtott lehetőségek. Nagy élmény, ahogyan a hi-res-ben a kontrollerrel, a bal analóggal állíthatod a kamera fókuszpontját és a szoba bármely zugára ránagyíthatsz, úgy hogy te magad a látótérből akár ki is kerülsz. A SpyToy ezen a ponton azonban nem lép túl, hiszen ezt a remek ötletet a valódi játékrészbe már nem integrálták. Nem baj, a dicséret jár, hiszen megmutatták, hogyan is lehetne az egyhelyben toporgó EyeToy-témában továbblépni. A feladat adott, már csak egy igazán jó játék kell. Várom! Várjuk!

Csapó 5: Végül az ötödik menüpont a Missions, vagyis maga a játék. Na, úgy érzem ide főleg kell az a bizonyos, korábban emlegetett ösztönös szerepjátszó készség, mely belőlünk „öregekből" már csaknem kiveszett. Hiszen baromi élvezetes tud lenni, ahogy a világ legkülönbözőbb pontjain műholdas célmeghatározást végzünk, kódot fejtünk, ejtőernyős ugrást hajtunk végre, kémiai fegyvert hatástalanítunk, nanobottal bombát életlenítünk, közben a Szindikátus rosszarcait sorra beazonosítjuk és végül természetesen megmentjük a glóbuszt. Nyílt harcban nem veszünk részt, mi amolyan ügyes-agyas ügynökök vagyunk, a piszkos munkát másra hagyjuk. A kaland tulajdonképpen egy a szokvány-történet által kötött rendszerbe foglalt minijáték-füzér. Az ötletek jók, de kevés van belőlük, és sajnos túl sokszor ismétlődnek, igaz, bonyolított formában. A kódfejtés kimondottan fantáziadús (egy sokszöget kell az instrukcióknak megfelelően forgatni), az ernyőzés több, a további feladatok kevesebb ügyességet igényelnek. Az irányításra nincs panasz, a küldetések előtt pontos eligazítást kapunk. Meghalni nem lehet, de hibázás esetén a megbízatást elölről kell kezdeni, ami a hosszabb pályák (értsd: több minifeladat) esetén már ugyancsak bosszantó. Férfiasan bevallom, hogy a tesztverzióm sűrűn fagyott, így a játékot nem játszottam végig, viszont mérgemben a világból többször is kiszaladtam (egy 15 perces küldetésbe – csak mert a vége előtt állandóan lefagy – zsinórban ötször beleugrani, hidd el, nem vicces!). Mégis úgy érzem eleget láttam: a játék jó, de nem elég tartalmas, egysíkú és hamar elunható. A grafika stílusos, a menü szépen összerakott, a holografikus megjelenítést mímelő feladatok kimondottan ízlésesek, a levegőből látható műhold- és panorámaképek, ha nem is túl látványosak, de igencsak hangulatosak. A hangok erősen közepesek. Összességében a SpyToy egy felettébb érdekes, mi több, előremutató próbálkozás, az említett rétegnek kipróbálásra feltétlenül javasolt – hardcore gémerek szigorúan kizárva!!! Vétel.

samatőr
samu&576.hu

MARTIN BELESZÓL!

A legnagyobb okosság a programban, hogy ki lehet nyomtatni vele a képeidet. Az Epson USB-s PictureMate nyomtatója nem egy túl drága dolog, és pont hozzá való…

SPYTOY: OPERATION SPY

SONY

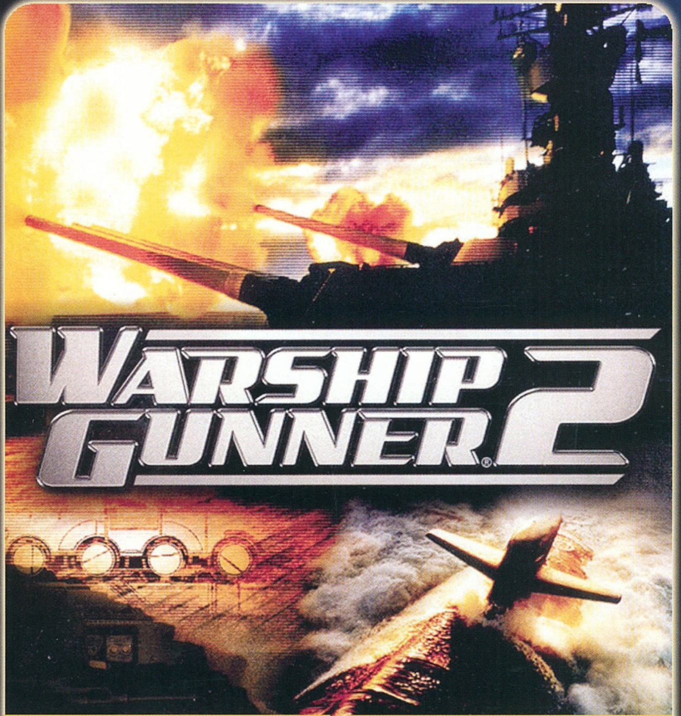
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb, eye toy, usb nyomtató
analóg irányító (dual shock)

✔ titkosügynöknek lenni jó...
✕ ...volt régen

6 pont







Aztabetyármindenitneki!!! Ezvalamiegészenelképesztő!!! Hihetetlenmámorítócsodálatos! Mágiavarázsbűbáj! Elnézést a Kedves Olvasótól, de nem találom a szavakat! Csak hebegek és hadarok, de semmi értelmes nem jut az eszembe. De még ha eszembe is jutna, mire mennék vele, hiszen úgyis csak a szuperlatívuszok áradata özönlik elő a szájamból, furcsa keveredésüktől már zsibbad az agyam és a nyelvem! Időt kérek, míg összeszedem magam.

Mielőtt kimondanám, amit ki kell mondanom, mindenkit megkérek, hogy üljön le, vegyen néhány mély levegőt és lazuljon el! Figyelem, lassan mondom és tagoltan: ez itt minden idők legjobb konzoljátéka!!! Állj, állj, állj! Tudom mire gondolsz, de nem őrültem meg! Nyugodj meg és hallgass végig! Ígérem semmit nem kapkodok el és mire mondókám végére érek, remélem sikerül Téged is meggyőznöm állításom igazáról. Mivel egy ilyen nagyszabású, a korszakot meghatározó, a videojáték fogalmát újra definiáló, gigászi, monumentális, kolosszális (egyszerűen fokozhatatlan!!!) alkotásról igencsak nehéz volna önmagában, viszonyítási pontok nélül beszélni, ezért a **Warship Gunner 2** szépségeit a PS2 történelmének legnagyobb címeivel mutatott párhuzamok szövedékén keresztül próbálom meg láttatni. Ja és még valami, gondolom feltűnt a teszt végén az alacsony pontszám. Nos, ennek magyarázata az, hogy elterelje a felszínes olvasó figyelmét és a bomba még nagyobbat szóljon! Akkor miért csak egy oldal? Mert ez csak az előjáték, az igazi teszt hátravan!

MARTIN BELESZÓL!

A pontszám tényleg a valóságot tükrözi, és a tesztben is benne van minden hasznos információ. Ez egy hadihajókat szerepeltető, közepes háborús game. Sok ilyen mondjuk nincs. Talán majd a Midway…

Gran Turismo: Ez a legkézenfekvőbb, mivel egy vérbeli, műfaján belül a legkiemelkedőbb, csaknem tökéletes szimulátorról van szó. Hihetetlen grafikával, hihetetlen irányítással és hihetetlen tartalommal tuningolva. Nézz a képekre, a többit meg hidd el, tényleg hihetetlen! És ne ijedj meg a definíciótól: Az Igazi Hadihajó Szimulátor.

Metal Gear Solid: Elsőre tán erőltetettnek tűnik a hasonlat, pedig nem az. A párját ritkító mesterséges algoritmusok és az egyedülálló mondanivalóval rendelkező történet biztosan nyomot hagy benned. Arcpirító és megrázó, már-már megalázó! Ez indokolja a kapcsolatot. Az Óriásfenekű Óceán Balladája. Kojima csak ámul. És jegyzetel.

Grand Theft Auto: A szabadság, az óriási bejárható terület, valamint a kettős küldetésrendszer (kötelező és másodlagos) tekintetében a játék, hiszed vagy sem, bizony felveszi a versenyt a jelen generáció korszakalkotó nagyágyújával! Sőt, a Nagy Víz elvben csaknem végtelen territoriális síkja a méretek viszonyában még rá is ver egyet! Egyet meg rád. Ez a kaland felér egy lendületes pofonnal! Szinte fáj!

Time Splitters (bármely FPS-sel szabadon behelyettesíthető): Egyrészt az első személyű látószögbe kapcsolás stílusos lehetősége, másrészt a félelmetes fegyverarzenál az, ami akármlyik FPS-sel egy lapon említhetővé teszi a játékot. Lőhetsz ki löveget, torpedót, rakétát, és repülőgépet is! Az ellenségek, az infrastruktúra és a géppark rombolása, nemhogy megengedett, de kötelező. Így a játék a Blackkel is rokonítható, de azért is, mert multija sajnos nincs. A világháborús téma pedig természetesen a Call of Duty-t idézi. Köszönjük néked virtuális-világháború! Vagy virtuálisvilágháború? Belőled sosem elég!

Final Fantasy: A kalandosság, a meseszerűség, az összetett szereplőábrázolás és az idealizált emberarcúság alapján felállított párhuzamot még a vak (sőt!) is látja. A hajók részletes fejleszthetősége, aprólékos upgrade-elhetősége – nem mondhatok mást – szinte szerepjátéki bravúrként értelmezhető. A saját bárka megalkotásának lehetősége még túl is mutat azon. És ott a világtérkép, a menüben való hosszas kotorászás és a ritkán látott, (ezúttal) valósidejű harcrendszer. Időtlen kikapcsolóóódááááás.

Shadow of the Colossus: Merész hasonlat! Hogy hol a kapocs? A játék lényege egész konkrétan megfogható: vízi, földi, és égi monstrumok gyilkolászása. Ám az egész fölött mindvégig valami megfoghatatlanság, valami érinthetetlenség, valami érthetetlenség lebeg. Ugyanaz a bizonytalanság, amit mélyen magadban is érzel. Egy ősi kérdés tör elő: miért?! És miért pont én? Egy példa: ahogy a nyílt vízen, vagy éppen a felszín alatt az áramlatok hátán ringatózol, lassan elálmosodsz. Az anyahajó altatódalt búg és elkezdődik az álmok birodalma, ha szerencséd van olyan lesz, amire mindig vágytál! Egy nem mellékes kitétel: jelen esetben a büszke, fenséges és gőgös főhős nem holmi vézna Wandácska, hanem maga a Kolosszus!

God of War: Talán meglepő, főként az előzőek után, de ez a hasonlóság nagyon is indokolt. A csaknem végtelen bugyorból áradó nyers brutalitás, a vér és a halálsikolyok elképzelt iszonyata, a süllyedő vasdarabok, a sárgás robbanások, a haláltusájukat vívó szerencsétlenek kényszerképzete… delejes érzés! Kérlelhetetlen és megállíthatatlan halálosztó vagy, az érzékeid megkorbácsolják a tudatodat. Te vagy a kiválasztott, a legjobb, a legkeményebb, a legkegyetlenebb. Az egyetlen. Ölj, pusztíts, rombolj! Akciómámor!

Resident Evil: Gonoszság, fortély és csapdák. Meg vízi hullák, meg hullámtemető. Meg vértenger. Mészárszék az óceánon. Meglepő, de ettől a játéktól idővel félni, sőt iszonyodni fogsz! Nyomasztó, végtelen horizont, hullámok, éjszakai pályák, sötétség, torkolattűz, horror és terror. Herb ugyan nincs, de szerencsére gyógyíthatod a sajkát, már ha van merszed földi haláltusád meghosszabbítani! Segítség, acélzombik! Úristen, úsznak a vízen!

Devil May Cry: Nemcsak mitológia, nemcsak horror, de misztikum is! Ördögi kreatúrák százával, ezrével! A föld megnyílt és számolatlanul dőlnek mélyéről a túlvilági torpedónaszádok és tengeralattjárók, az eget elborítják a démoni vasmadarak. Szemből korcs csónakok, a partról tank fattyak támadnak. Lőnek, harapnak, marnak! Ne elégedj meg a továbbjutással, teljesítsd A+-ra a küldetést! Kár, hogy a hajónak nincsen kardja… de szíve, az vaaan…

Tekken: Az extravagáns párviadalokról, az egyedi játszhatóságról és a teknők egyéni harcmodoráról a verekedős játékokkal mutatott hasonlóság nyilvánvaló. Kombózás, kontrázás és speciális támadás a ladikkal? Micsoda ötlet! A romboló pörgőt rúg!

Pro Evolution Soccer: Az irányítás virtuozitása, hogy célodat ezerféleképpen megvalósíthatod, a fegyvereid közti taktikus összjáték lehetősége, a szlalomozás, a siklás, a merülés, egyszóval a cselezés az ellenség gyűrűjében, mind-mind a Pro Evo-t idézi. Nemcsak a goal elérése tesz boldoggá, hanem az odáig vezető út is gyönyörrel van kikövezve. Szép játékkal is kikaphatsz, de érdemtelenül, mázlival is nyerhetsz. A bíró csal, néha meg csattansz a kapufán. Ha nem vigyázol, megütöd a bokád.

Tony Hawk: Trükkök, trükkök és trükkök! Lazulj, süllyedj, menőzz, navigálj! Válts életformát! Vagy már nem ez a divat? Sebaj, pattanj az acél(szörf)deszkára és lovagolj a tenger hullámain! Sajnos a szórópisztoly festékét a sós víz feloldja, a nagy fehér cápa meg fókának néz és felzabál. Csak jönne már!

SingStar: A fegyverek szólama örök sláger! Dallamos popszám, klasszikus littylötty vagy húzós rocknóta? Egyre megy, a lényeg hogy buli, buli, buli és hogy táncolni lehet rá! Ha kitomboltad magad, dúdolj slágert a szerelmeddel a vasbálna orrában! Mielőtt elsüllyedsz a jeges vízben, egy boldog pillanat még jár! Másnaposság kizárva!

EyeToy: Ugrálj, mint egy hülyegyerek! Kalimpálj, hadonássz, csápolj! Vágd a kontrollert a falhoz! Utána meg a DVD-t tokostul! Aztán ugrálj rajtuk, mint egy hülyegyerek! Kalimpálj, hadonássz, csápolj! Mi ez a haszontalan baromság? Pusztuljon!

Hát ennyi. Remélem sikerült meggyőznöm Téged, és minden kétségedet eloszlattam. Most már Te is belátod, hogy ez itt valóban a jövő játéka! Egy a baj, az országban a kutya nem fogja forgalmazni, mert nincs rá igény, mert buták vagyunk. Sajnos a többségünk nem fogja meglátni a szépségét és a nagyszerűségét, mert ahhoz igen edzett, szinte emberfeletti fantázia és kreativitás kellene. Amit hívhatunk aberrációnak is... Természetesen az összehasonlításoknak semmi, de semmi alapjuk nincsen, és a pontszám is a valóságot tükrözi. Ez a játék sz*r. Pont.

Vadászok Utamból Kotródj

WARSHIP GUNNER 2

KOEI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ tűz, víz, levegő!
✕ süllyedünk!

5.5 pont

FALENA HÁBORÚI

幻想水滸伝 V

GENSOSUIKODEN V



Kimondottan jó érzés, hogy alig több mint 1 év után újra itt ülők a szövegszerkesztő előtt és Suikoden tesztet írok. Pedig amikor az első hírek befutottak a **Suikoden V**-ről, igencsak szkeptikusan fogadtam őket. Elképzelhetetlen volt számomra, hogy bő 1 évnyi fejlesztési idő alatt egy igazán színvonalas, a sorozathoz méltó alkotás szülessen. Hitetlenkedve fogadtam azokat a fejlesztő megnyilatkozásokat is, hogy az új résszel a sorozat eddigi eszenciáját próbálják megmutatni. Mikor március második felében aztán megjelent a játék, pár nap után izgatottan kerestem fel néhány rajongói oldalt, mivel nagyon kíváncsi voltam, hogy az emberek miként nyilatkoznak az anyagól. Meglepetéssel teli csodálkozással tapasztaltam, hogy óriási többség azon az állásponton volt, miszerint az ötödik rész még a másodikkal is vetekszik, sőt sokak szerint még le is hagyja (nekem is a második volt eddig a kedvencem)! Bár nagyon csodálkoztam ezeken a nyilatkozatokon, betudtam őket a megjelenést követő túlfokozott hév megnyilvánulásinak, és még az sem hatott meg, hogy a különböző portálokon a játék jóval erősebb értékelést kapott, mint elődje. „Hiszem ha látom” – gondoltam magamban. Aztán megkaptam a játékot, és nekiültem, pár óra múlva pedig azt vettem észre, hogy ugyanazzal a hévvel és lelkesedéssel nyomom az anyagot, mint korábban a Suikoden első három részét. Már-már meglepő, hogy mindezt egy év alatt hozták össze, úgy, hogy a japán változat után 1 hónappal (!!) jött az angol. Csak az a kár, hogy a PAL változat valamikor az év vége felé (talán ősszel) fog csak megjelenni. (Természetesen USA verziót teszteltem.)

SUIKODEN

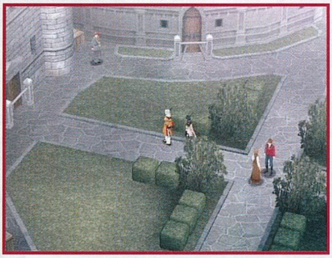
Mielőtt nekiállnék az ötödik rész ismertetésének, van itt egy fontos dolog, amire már többször utaltam, de konkrétan még nem magyaráztam meg. Arról van szó, hogy mi is valójában a Suikoden, min alapul a játék. Nem fogjátok kitalálni, de egy kínai regényen, melyet a XIV. század első felében élt író, *Si Naj-an* (több átírása is létezik a nevének) munkája, aki egyike a négy legnagyobb klasszikus kínai szerzőnek (bizonyos vélemények szerint Si Naj-an valójában Luo Guanzhong álneve volt, akinek a három kínai királyságról szóló regényt köszönhetjük). A legjobb, hogy Si Naj-an regénye magyarul is megjelent, utoljára a ’70-es évek második felében, *Vízparti történet* címmel. Itt jegyezném, meg, hogy a regény címe kínaiul *Shui Hu Zhuan*, ami japánra fordítva *Suikoden*t jelent. Ebben a valós, XII. századi történelmi eseményekre alapuló regényben találkozhatunk azzal a szisztémával, mely a Suikoden játékok alapja lett. Egy bátor hős, 108 különböző csillagjegy alatt született és más-más egyéniségű embert összeszedve, gyakorlatilag a nulláról indítva szerzi meg a hatalmat és győzi le a gonosz erőket.

Ha már itt tartunk kitérnék a 108-as szám jelentőségére is (persze csak a teljesség igénye nélkül), melynek fontosságát a taoista filozófia magyarázza. Eszerint összesen 108 csillagjegy létezik, melyek 108 hatalmas erejű urat (istent?) jelképeznek, akik megdöntötték az egyik legjelentősebb isten, Shang ti uralmát. Ezért aztán száműzték őket, ám sikerült ebből kiszabadulniuk és újjászülettek a földön. Ha 108 „újjászületettnek” sikerül összegyűlnie, az elhozhatja az igazságot, és új erőket szabadíthat fel. A regény érdekessége, hogy mind a 108 szereplővel történt eseményeket végigkísérhetjük. Ez az alap egyébként főleg a Suikoden első részénél jelent meg, ugyanis több karakter kimondottan a regényből lett felhasználva, bár tegyük hozzá, hogy így is csak gyengébb kapcsolatról beszélhetünk. Talán mondanom sem kell, hogy egy Suikoden rajongónak kötelező olvasmány még akkor is, ha olvasatra talán kicsit hosszúnak és unalmasnak tűnhet (egy három kötetes, több mint 100 fejezetből álló regényről van szó!).

EVOLUCIÓ

Ha már meséltem nektek a játék hátteréről talán nem árt, ha kisebb áttekintést nyújtok a sorozatról. Itt most főleg arra fókuszálnék, hogy hol tartott a széria, mielőtt az ötödik rész megjelent, ennek tudatában válnak ugyanis jelentőssé az új rész értékei. Az első két részről nem kell sokat szólnom. Akik figyelemmel kísérték, hogy mit írtam eddig a sorozatról az elmúlt években tudják, hogy ez két alkotás tette le az alapokat, bevezetett minket a világba és megmutatta, lehet egy RPG-t úgyis csinálni, hogy a részek tökéletes összhangban vannak, folytatásai egymásnak. Számomra a történet mellett a legfontosabb dolog a jellemek és a karakterek ábrázolása volt. Igazi karakteres szereplőket láthattunk, melyek sorsa kezdettől fogva izgalmat és érdeklődést váltott ki, inspirálva arra, hogy még többet és többet megtudjunk róluk. A jól felépített jellemrajzból szinte már következik is, hogy a szereplők ütköztetése, bizonyos emberek találkozása, szinte katarzis válthatott ki a játékosból, mert tudta, hogy ha X és Y megismerkedik, akkor ott valami szokatlan és egyedi fog történni. Mindezek mellett valamennyi szereplő mögött érezhettük a hátteret, láthattuk, hogy van mögöttük tartalom, sőt legtöbb esetben mögöttes történelem. Így megismerhettünk egy világot, mely csupa élő és lélegző szereplőből állt. Többször előfordult velem, hogy az interneten nyomozva sokszor több százezernyi karakter méretű szövegeket töltöttem le, ami a különböző, konkrétan el nem magyarázott eseményeket tárt fel, vagy épp a karakterek életének motivációira derített fényt. Jellemző volt továbbá a viszonylag egyszerűbb, ám élvezetes harci rendszer és a gyönyörű zene, mely óriási emocionális többlettel ruházta fel az első két részt.







Ezután jött a harmadik epizód, ami több változást hozott. Óriási mértékben kiteljesítette az ismereteinket a világról, ám a karakterek jellemábrázolása szélsőségesre sikeredett. Voltak egészen unalmas „töltelék” emberek, illetve fantasztikusan felépített és mesterien árnyalt alakok is, mint például Luc, akinek szerepéről még ma is vitatkozik a Suikoden társadalom. Ami nagy változás volt, Troy, vagy ott volt Ted és Jeane is, de sajnos mégsem sikerült őket olyan igazán jellemesre alkotni, kicsit üresek maradtak. Az újabb karakterek mögött pedig alig volt háttér, így a 108 emberünk túlnyomó többsége inkább csak töltelék volt, hogy meglegyen a kötelező szám. Persze még így is egy jó játékot kaptunk, ami nagyon fontos ismereteket és tényeket közvetített a Suikoden világ egészéről, de semmi olyan plusz információt nem hozott, ami lényeges előrelépést mutatott volna a többi rész és az egész világ szempontjából (talán Tedet kivéve). Szégyellem is, hogy mea culpáznom kell, de én is kissé túlértékeltem egy éve, kb. 7 pontot ér így utólag visszagondolva rá (mellesleg egy tipikus példáját adta a játék a Dragon Quest VIII cikkemben leírt gyors fellángolásnak és az utána következő lecsillapodásnak).









hogy a harci rendszert sikerült valamelyest túlbonyolítani. Bár a történetvezetés és maga a sztori fergetegesre sikeredett, mégis akadtak olyanok, akiknek nem tetszett a játék, mert sokallták a változásokat. Ez tény, mint ahogy az is, hogy számomra ez a rész nagyon különleges marad, a Luc-ös sztori pedig egyenesen a kedvencem és véleményem szerint még fogunk róla hallani a későbbi epizódokban. Talán a sok változás vezetett oda, hogy a negyedik résszel meghirdették a visszatérést az alapokhoz, azaz az első két részhez. Mindez azonban túl jól sikerült. A harc és a történetvezetés valóban emlékeztetett az első részre, csak sajnos még annál is egyszerűbb lett, ráadásul még rövid is volt. De nem ez volt a legnagyobb baj. Mivel a negyedik részt nagyrészt egy új csapat készítette, elfeledkeztek a legfontosabbról, nevezetesen az emlékezetes és igazán jó karakterek megalkotásáról. Szinte egy olyan szereplő sem volt, aki maradandó nyomott hagyott volna az emlékezetünkben. Voltak nagyon jó ötletek, például Graham Cray, vagy

A Suiokden IV után jött a Tactics, ami valamelyest segített kicsit kitölteni a negyedik rész után hagyott ürességet. Sok olyan meg nem magyarázott dolgot oldottak fel, amire a negyedik rész nem adott választ, például mi történt a Kooluk Birodalommal, miért nem említik ezt az országot az első három részben. Nem beszélve arról, hogy látogatást tehettünk a World of Emptiness-ben (lehet innen jött Yuber!), és a végéből is érdekes következtetéseket vonhattunk le (szerintem a főhősről, Kyrilről még hallani fogunk). A karakterek is tartalmasabb hátteret kaptak, sokkal többet megtudhattunk róluk és az újak is jobban sikerültek. Persze ez azért nem volt az igazi Suikoden játék, hisz taktikai RPG-k családjába tartozott, és inkább csak kiegészítő részként kell tekintenünk rá. Ennek ellenére azért sikerült valamelyest „felhúznia” a negyedik részt is, mert birtokában sok minden más megvilágításba került és az egész világhoz is plusz infókkal szolgált.

Itt tartottunk tehát eddig. Bizony a negyedik rész után nem vártam nagyobb méretű változást. Azonban a Konamira úgy látszik hatott a neten és egyéb fórumokon megfogalmazott, gyakran igen éles kritika a játékkal szemben és ennek hatására a Suikoden V-ben visszahoztak minden olyan elemet, ami eddig a rajongók számára különlegessé tette a sorozatot.

ÚJ HELY, ÚJ IDŐ

Kezdjük talán a legfontosabbal, a történettel. Már a megjelenés előtt felfigyeltem a történetíró személyére, aki nem más, mint Kazuyoshi Tsugawa, aki a nagysikerű Dreamcast RPG, a Skies of Arcadia történetét is elkövette. Ez a referencia már éppen elég, hogy figyeljünk rá, mert a Suikoden V esetében tökéletes munkát végzett, olyat, ami után az összes rajongó elégedetten fog csettinteni (remélem maradni fog még pár rész erejéig).





Először is a legfontosabb kérdés, hogy hol játszódik az új Suikoden. Nos, egy olyan országban, ahol még nem járhattunk eddig, nevezetesen a Queendom of Falena nevű helyen. Ez az ország a képzeletbeli Suikoden térképen Torantól (Scarlet Moon Birodalom), illetve az Island Nations-től délre, dél-nyugatra található. A korábbi részek közül a legtöbbet talán a másodikban hallhatunk felőle. Megtudhattuk, hogy vannak ott Sindar romok, illetve mivel több szereplő is onnan származott, köztük Killey és Lorelai, fény derült bizonyos dolgokra. A mi szempontunkból a legfontosabb karaktert Georg Prime, aki szintén innen jött. Ő főleg azért érdekes, mert a második részben kiderült róla, hogy Falena királynő testőrségnek tagja volt (sok más cím mellett), ám gyilkosság miatt nem térhet vissza Falenába, mivel megölte a királynőt. Mindez azért jelentős, mert Georg az ötödik rész egyik főszereplője! Ez felveti annak kérdését, hogy mikor játszódik az ötödik epizód. Kronológiailag egész pontosan 6 évvel vagyunk az első rész előtt, tehát a Suikoden V előzménye az első három résznek. Ennek ellenére vagy éppen pont ezért, szorosan kapcsolódik is hozzájuk (a korábbi epizódok történetéről a 80-as számban olvashattok).





Magáról a konkrét történetről nehéz úgy írni, hogy ne lőjek le poénokat. Mindenestre a legfontosabb tudnivalókat következőképpen lehetne összefoglalni. Falena mindenkori uralkodója a királynő. A trónt a királyi családból csak és kizárólag a nők örökölhetik, a férfiaknak nincs erre joguk. Az épp regnáló királynő az Arshtat nevet viseli, az ő fia pedig a Suikoden V főszereplője (nevet te adsz neki, most hívjuk úgy, ahogy a játék nagy részében, azaz Hercegnek). Falena legnagyobb problémája, hogy két jelentős család befolyása alatt áll. A Godwin és a Barrow família viszálya zavarja a nyugalmat már évtizedek óta. Mind a két család a tényleges királyi hatalom megszerzésére törekszik, és ebben nem válogat az eszközökben. A királynőnek eddig sikerült közöttük ellavírozni, ám ezért nagy árat kellett fizetnie. A királyi család ugyanis birtokában van három nagyon erős rúnának Ezek közül a legfontosabb a Sun Rune, ami gyakorlatilag a hatalom jelképe is. A rúna a mindenkori királynő palotájában található. A Godwin család azonban pár évvel korábban majdnem megszerzi ezt a rúnát, és Arshtatnak csak egy választása van. Saját magának kell tovább hordoznia, hogy ne kerüljön a Godwinek kezébe. Csakhogy ennek hatására Arshtat megváltozik, mivel a Sune Rune lassan átveszi felette az irányítást, minek következtében a királynő lassan számítóvá és gonosszá válik. A problémákat nehezíti, hogy a Godwindek nem mondtak le a hatalom megszerzéséről, és új tervvel készülnek. A királynő lányát, a trónörökös Lymsleia-t kezét szeretnék elnyerni. Erre módjuk is van, mivel a hagyományok szerint a leendő királynőt az nyeri el feleségül, aki győz az úgynevezett Sacred Game nevű bajnokságot. Nagy összeskövések árán ez a Godwin család ifjú titánjának, Gizelnek sikerül, így csak idő kérdésévé válik, hogy mikor fog lecsapni a családra. Az egyetlen, aki szembe tud vele szállni a Herceg, akit komoly érzelmi szálak fűznek húgához. **(Micsoda? O.o Martin)**

Talán legyen is ennyi elég, mielőtt még több spoilert megeresztek, bár ebből is látható, hogy micsoda összetett sztoriról van szó.

Összességében a történet nagyszerű és kellően komplex lett, a legjobb Suikodenes érzés fogja el az embert menet közben. Egyrészt tele van váratlan fordulattal és meglepetéssel (az állunk többször a padlón fog landolni), másrészt a legfontosabb, azaz a jellemábrázolás is tökéletesre sikerült. Mint a Suikoden 2-ben,











igazi egyéniségeket ismerünk meg, akik maradandó nyomot hagynak az emberben. Ráadásul mindenkiről egy csomó apró, a főtörténet szempontjából jelentéktelen, ám mégis fontos apróságot megtudhatunk, ismét van pld. nyomozás. Jellemző a játékra a rengeteg a párbeszéd, talán ez hiányzott az előző részből. A sok beszélgetés ugyanis számtalan lehetőséget adott a történet mélyebb kiteljesítésére, amit a nagyszerű rendezés és dramaturgia csak megfejel. Tökéletesen ránk fog törni a „Suikoden katarzis”, szinte beszippant minket a világ.

Ha már a történet, akkor nem mehetünk el a megnyerések mellett. Összesen eddig 9-ről tudok, de lehet, hogy még van pár. Az érdekes az, hogy nem kell a játék végére eljutni a megnyerésekhez. Menet közben lesznek olyan összecsapások (duelek és rendes harcok is), melyek elvesztésével jöhetnek be rossz megnyerések. Sőt van olyan megnyerés is, amit párbeszédekre adott válaszokkal lehet előhozni (pl. mikor Salum Barrow megkérdezi, hogy király akarsz-e lenni, fogadd el háromszor).

Itt jegyezném meg, hogy az ötödik rész nagyszerű alkalmat ad azoknak, akik nem játszottak eddig egyik Suikoden játékkal sem. Mivel 6 évvel vagyunk az első előtt, egy nagyon távoli országban, ezért az új játékosok is talán fel tudják venni a fonalat. Persze mindent nem fognak érteni (szép számmal akadnak csak rajongóknak szóló utalások), de ha kedvet kapnak a játékhoz, akkor valószínű elkezdik az első, a második és utána a harmadik részt is.

HARCOK ÉS FEJLESZTÉSEK

A harcok kapcsán csupa jó dologról kell beszámolnom. A legfontosabb, hogy ismét 6 embert tudunk a csapatba tenni. Mellettük még magunkkal vihetünk 4 „cserejátékost” is, akiket bármikor beállíthatunk a többiek helyett. Persze ha nem harcoló embert viszünk, hanem olyasvalakit, aki valamilyen plusszal egészíti ki a csapatot (pld. harcok után tölti a HP-t), az is nagyszerűen megteszi. Így gyakorlatilag 10 emberrel is mehetünk. Visszahozták a klasszikus kétsoros felállást is (lásd első két rész), de egyéb formációk is vannak. A harcok szokás szerint pörgősek és élvezetesek lettek, hozzák a régi hangulatot. Természetesen most itt lesz háború, ami ezúttal real-time-ban megy, kb. úgy, mint a régi Warhamer játékokban. Kisebb csapatokat tudunk irányítani a térképen, amikor pedig egy ellenséges csapathoz érünk, támadhatunk. Áttekinthető és élvezetes, talán a legjobb csatákat vívhatjuk meg, ha az eddigi Suikoden játékok nézem. A harmadik típusú harc, a duel, azaz a párbaj is jelen van. Mint korábban, most is az ellenfelünk szavaiból kell kikövetkeztetnünk, mit akar lépni. A kő-papír-olló elv most is él. Egyetlen különbség, hogy ezúttal időlimit is van, tehát gyorsan kell döntenünk, hogy mit teszünk.

Ami a fejlesztéseket illeti, itt a harmadik részben látott Skill rendszert láthatjuk viszont. Mindegyik emberünk gyűjthet SP pontot, amit aztán különböző tulajdonságok fejlesztésére fordíthatunk.

MUZSIKA

Az egyik legfontosabb hangulati elem a Suikoden sorozatban zenék kérdése. Ebből a szempontból a Suikoden V ragyogóan teljesít. A számok többsége érzelmekben gazdag, sokszor megindító. Az új számokkal nagyon elégedett voltam, mert nagyon jól hozzák az elvárt hangulatot, de talán a legjobb ötlet a régi dallamok visszahozása volt. Akad jó néhány szám az első két részből, mely újrakevert változatban visszaköszön. Ez azért tetszett, mert ezeket a zenék már nagyon hozzánk nőttek, ergo ha meghalljuk őket, rögtön tudjuk társítani, hogy érzelmileg milyen tónusú rész fog jönni (ezt egyébként az újabb számoknál is tapasztalni lehet, miután megszoktuk őket). Érdekességképpen megjegyezném a számokkal kapcsolatban, hogy a harcok alatti zene változhat annak függvényében, hogy kit teszel be a csapatba! Ez nagy ötlet, mert általában azért unalmas mindig ugyanazt a zenét hallgatni csaták alatt, jó a változatosság. Egyébként vannak egészen vad harci zenék is érdemes váltogatni a csapattagokat.

A szinkron is kifogástalan, nem volt vele baj.

HIBÁK

Nem mehetünk el szó nélkül néhány olyan kisebb-nagyobb hiba mellett, mely talán a kvázi rövid programozási idő miatt maradhatott a programban. Az első néha zavaró dolog a hosszú töltési idő. Az átvezető jelenetek között, valamint a harcok előtt és után túl sokat kell várni. Főleg az utóbbi idegesített, mert a csatáknál nem szeretek szobrozni. Ezzel kapcsolatos a másik probléma is, azaz túlzottan sokszor támadnak meg. Egyik Suikoden játékban sem volt ilyen magas a harcok száma, és kombinálva a töltéssel bizony zavaró, főleg olyan helyen, ahol már csak gyengébb ellenfelek jöhetnek (később ezeken a területeken a Champion rúnával kilehet kapcsolni a harcot).

Néhányakat kellemetlenül érinthet, hogy a városokban elég magasra állították a kamerát, tehát most nem követ úgy minket, mint a harmadik és negyedik részben. Ez engem mondjuk egyáltalán nem zavart, sőt kifejezetten tetszett, mivel így a PS-es epizódokra emlékeztet a játék. Inkább az a rossz ezzel kapcsolatban, hogy néhány helyre nagyon nehéz így belátni, mert nem lehet forgatni a nézetet.

Egy-két helyen észrevettem továbbá, hogy lelassult az anyag, ez gondolom valami bug lehet, mert csak bizonyos helyeken jött elő.

ÉRTÉKELÉS

Talán csak a grafika maradt, amiről még nem tettem említést. Csak azért nem, mert nincsen vele semmilyen probléma. A helyszínek szépek, a karakterek jól kidolgozottak és stílusosak. Az átvezető jelentek pedig kifejezetten gyönyörűek (a játék engine-jével készültek). A harcok is látványosak, főleg a komolyabb varázslatoknál vannak király effektek.

A Suikoden V tartalmi részével sincs gond. A megnyerésekre már utaltam, de még rengeteg minden van. A 108 karaktert már meg sem kellene említenem. Fontos, hogy több szereplő megszerzése nem lesz egyszerű feladat, mert kisebb alkalandokat kell teljesíteni, melyek összetettebbek és nehezebbek, mint a korábbi részekben. Több embert csak meghatározott helyen (sőt időben!) lehet felvenni, és ha sikerült, sokszor utána is lehet még kisebb alküldetéseket megoldani velük. Ráadásul igazából több mint 108 emberünk lehet, mert néhány helyen választhatunk, hogy kit akarunk magunkkal vinni, sőt vannak olyan felvehető karakterek is, akik nem tagjai a csillagjegyeknek. Ezek, illetve a végén kimenthető New Game+ miatt többször is érdemes nekimenni a programnak. Aztán ott vannak a kötelező mini játékok, melyek időtöltésre és pénzszerzésre is nagyon jók.

Összességében én nagyon elégedett voltam az anyaggal. A történet, a karakterek, a zenék, a hangulat, és ahogy most fejtegettem a tartalom megint a maximumon van, csak a fenti apróbb hibák miatt kell levonnom az értékelésből. De ez ne tántorítson el egyetlen Suikoden rajongót sem, mert az egyik legjobb, ha épp nem a legjobb részt kaptuk a sorozat eddigi történetében!

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

Így, Miki tesztjei által végigkövetve a Suikoden játékok történetét arra a kérdésre szeretnék választ kapni, hogy miként sikerült úgy megírni az első két részt, hogy ennyi év elteltével még mindig tökéletesen értelmes és egybefüggő maradjon a történet? Egyszerűen hihetetlen. Újra feltűnő szereplők, előre- és visszautalások, rég elfeledett, de már emlegetett helyszínek felbukkanása… ez tényleg nagyon király. Egyszer végig kéne játszanom az összes részt. Sőt, milyen király lenne egy minden játékot összefoglaló Suikoden regény!

SUIKODEN V

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

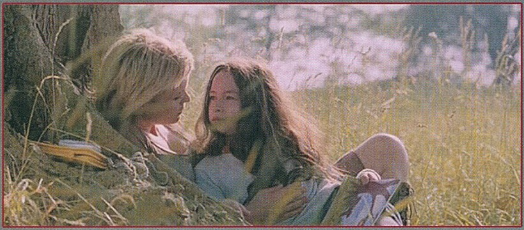
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (113KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ tökéletesen hozza a régi suikoden érzést
× hosszú töltési idő, néha túl sűrűn megtámadnak

9 pont

SILENT



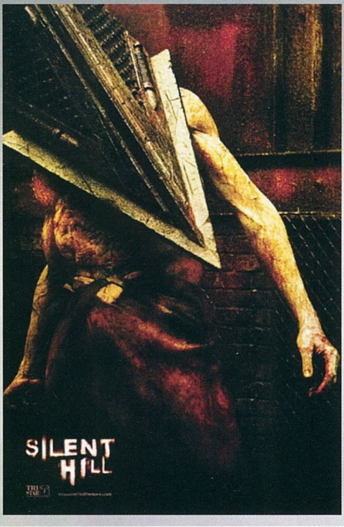











SILENT
HILL


SURGERY
SILENT HILL
4.21.06
Enjoy your stay.


SILENT
HILL

HILL THE MOVIE

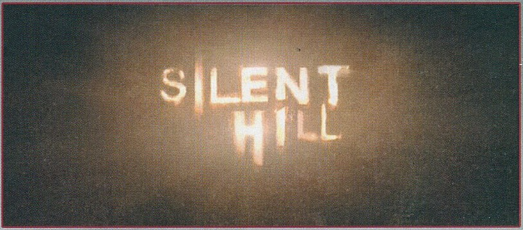




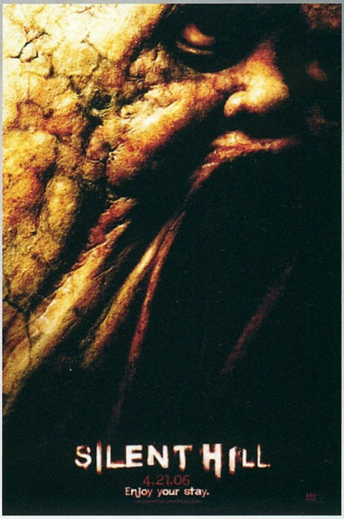






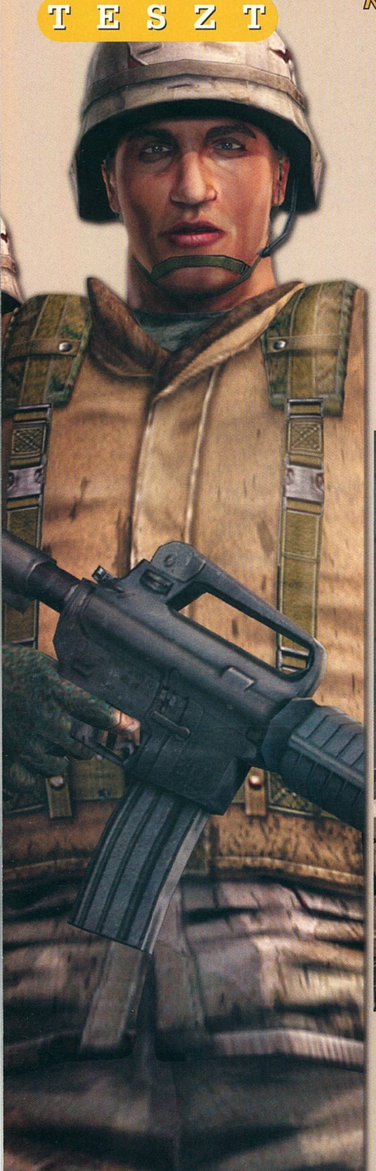








KATONAI KIKÉPZŐ PROGRAM: MÁSODIK ÉVFOLYAM







Személy szerint roppantmód lelkesedem a háborús, terroristaelhárítós, katonás, kommandós vagy egyéb hasonló akciójátékokért. És ahogy sok más stílus esetében is, már itt is egyre nagyobb lesz a szakadék az árkád jellegű lövöldék, és a realisztikus, már-már szimulátor jellegű katonai stuffok között. Én jobban kedvelem az előbbi kategóriát, már csak azért is, mert még mindig nem teljesen váltak kedvencemmé az utóbbi csoport egyre realisztikusabb jellegű játékai, ahol már nem is én magam kapom a központi szerepet,

A háttér-információk szerint a játékot eredetileg az amerikai hadseregnek szánták, mint taktikai szimulátort, majd ennek egy barátibb verziójával ajándékozták meg a játékközösséget. Minden, a játékban szereplő taktika, része az amerikai hadsereg kiképzésének.

A folytatásban nem akartak alapvető változtatásokat eszközölni, inkább csak néhány játékmenetbeli javításra, és kisebb-nagyobb grafika tuningra koncentráltak. A helyszín ezúttal sem változik, és ugyanúgy terroristákat,



hanem szinte minden fontosabb feladatot csapattársaim látnak el. Persze véletlenül sem szeretném lenézni az ilyen játékokat sem, sőt, nagyon is szükség van rájuk. Csak azt szeretem jobban, ha én tartom kézben az irányítást. Ami a realisztikus katonai játékokat illeti, sok hasonlóval találkoztam már az utóbbi időben. A Rainbow Six sorozatban terrorista elhárító csoportot irányíthattunk, a First to Fightban tengerész gyalogosokat, az Americas Army-ban teljes körű katonai kiképzést kaptunk, a Delta Force-ban békefenntartók bőrébe bújhattunk, a Ghost Reconban pedig fiktív helyszíneken szálltunk szembe különböző katonai csoportokkal. Ám mind közül kiemelkedik egy különleges hatodik cím. 2004-ben a Full Spectrum Warrior (74. Konzol) egy egészen egyedi játékstílussal mutatkozott be az Xbox tulajdonosoknak, és meglepően sikeresnek bizonyult egyéni játékmenete ellenére is. Szokatlan volt a CNN jellegű tudósításokra emlékeztető kameranézetével, és szokatlan, mint egyedi taktikai játék a sajátos irányításával. Sikerét pedig nem csak a technikailag kiváló audiovizuális minőségnek, hanem izgalmas játékmenetének is köszönhette, melynek hatására még jobban beleélhettük magunkat a történetbe, mintha tényleg Zekistanba vezényeltek volna, hogy megbuktassunk egy diktátort. A Full Spectrum Warriorban gyakorlatilag egy parancsnok bőrébe bújva próbálhattuk ki, hogy milyen lehet az életben különböző taktikákat kidolgozva utasításokat kiadni csapatoknak. A játék bebizonyította, hogy egy taktikai játék is lehet olyan akciódús, mint egy háborús FPS. Aki pedig lelkesen elolvas minden háttér-információt, biztosan örömmel vette, hogy minden egyes katonának saját kis élettörténete volt, nem csak egyszerű játékfigurák voltak. A habot a tortára pedig az online kooperatív mód tette fel. Egyetlen komolyabb hibának elsősorban a rövidebb szavatosságot róhattuk fel neki, főleg hogy másodszorra már nem volt olyan érdekes nekifutni a játéknak, hiszen a különböző szituációk megoldása hozta meg a stuff igazi hangulatát, az ellenfelek pedig ugyanazokat a trükköket próbálták ellenünk bevetni másodszorra is.



vagy lázadók csoportját kell legyőznünk, ám az eddigi városi pályákat most kiegészítették egzotikusabb terepekkel is. A játékot kibővítették néhány további taktikával, de a legfontosabb változtatást a multiplay terén eszközölték.

Jó hír, hogy az első rész hosszas tutorial módját elvetették, így az irányítást a küldetések közben magyarázzák el nekünk. Ezáltal sokkal könnyebben elsajátíthatjuk a kezelést, és még egy kezdő is jó eséllyel elboldogul a játékkal. Amennyiben később mégis át szeretnénk ismételni a tanultakat, a Battle Drills módban teljes körű magyarázatokat találunk a taktikákról.

Négy tagú csapatunkat a bal analóg karral irányíthatjuk, de nem direktben, hanem egy kurzorral meghatározott pozícióhoz utasíthatjuk a katonákat. A kurzor mellett előre láthatod, hogy hogyan fognak a fiúk elhelyezkedni, amit a jobb alsó sarokban még egyértelműbben fel is tüntetnek. Feladatainkat mindig a kék jel helyén kapjuk meg. A jobb analóg karral forgathatjuk a kamerát, de sajnos az Y-tengelyt nem lehet megcserélni, ha valaki nem szereti az inverz beállítást.

Ha tűzparancsot szeretnénk kiadni, egyszerűen csak nyomjuk meg az X-et, és megjelenő kört irányítsuk az ellenfelekre, majd a megfelelő pozíciónál fixáljuk a kört A-val. Ha gránátot szeretnénk hajítani, egyszerűen tartsuk lenyomva az X-et. Csapatunk minden egyes tagját kiválaszthatjuk, és pl. külön parancsot adhatunk a gépfegyveresnek, hogy fedező tüzet adjon nekünk, míg a többiek biztonságba helyezik magukat. Y-nal válthatsz a csapattagok között, de az első résszel ellentétben már magát a 4 fős csapatokat is kettéoszthatod átmenetileg. Olyan egyszerű trükköket alkalmazhatsz, mint a „flank”, miszerint az egyik csapat tűzharcba keveredik egy ellenséges csapattal, és addig a másik csapatunk oldalról megtámadja az ellenséget, és még sok-sok egyéb taktika lapul a Ten Hammers tarsolyában.







A játékban 12 különböző pálya fogad minket, amelyek 4 fejezetre lettek felosztva. A teljes Campaign mód során összesen 30 különböző katona áll majd a rendelkezésünkre. A történetet furcsa módon visszafelé tárják elénk, így tulajdonképpen csak az utolsó pálya teljesítése után leszünk teljesen képben.

A fejlesztők sokat tanultak az előző rész hibáiból, és nem csak a mesterséges intelligencián javítottak, hanem arra is figyeltek, hogy amennyiben újra nekiesnénk elölről a játéknak, úgy teljesen más szituációkkal találkozzunk.

való kilövés. Pont, hogy ebben az esetben veszed leginkább hasznát egy szintén egészen új taktikának, a precíz lövésnek. Ilyen lövést csak a csapatvezető képes leadni, ám amennyire hatékony az új taktika, annyira veszélyes is. A precíz célzás közben ugyanis erősen ki van téve a mesterlövész a veszélynek, hogy eltalálják, így tessék a többiekkel tisztességes fedező tüzet nyújtani neki. Ha viszont beválik a taktika, olyan ellenfelet is könnyedén kiszedhetsz egy jól irányzott fejlövéssel, aki nagyon mélyen beásta magát egy fedezék mögé.

A folytatásban egy feltuningolt Full Spectrum Warriort látunk viszont, mely bár nem hoz olyan nagyon sok alapvető változtatást, mégis megér egy misét, hogy újra nekiessünk. Legjobban persze azok járnak, akik ki tudják használni a játék Xbox Live, vagy system link nyújtotta lehetőségeit. Az új mesterséges intelligenciának köszönhetően pedig többször is nekivághatunk a Campaign módnak, akár egyedül, akár barátaiddal. Ezáltal a Ten Hammers véleményem szerint kitolta az első rész közepes szavatosságát egy kö-



Az ellenfelek máshol fognak elhelyezkedni, és más módon fognak támadni. Ezáltal gyakorlatilag nagyban megnövelték az előző rész szavatosságát, hiszen így újrakezdésnél is van kihívás a játékban, nincsen többé előre bemagolt taktika.

Az új részben lehetőség van már az Alpha csapattól is parancsot adni a Beta csapatnak (vagy fordítva is természetesen), nem kell külön odaváltani. Ennek az a legnagyobb előnye, hogy olyan helyre is is elküldhetem a Beta csapatot, amelyet csak az Alpha csapat lát.

A játékban már nem csak Alpha és Beta csapattal találkozunk, hanem ezek kiegészülnek egy harmadik Charlie-val, és olykor egy negyedik Delta-val is. Továbbá helyet kaptak a játékban különböző harci járművek, például tankok is, melyeket például Gamma csapatként irányíthatsz, és tisztességesen odapörkölhetsz velük az ellenségnek.

Különösen nagy szerepet kap a folytatásban a házakba való visszahúzódás, vagy kifejezetten támadó jelleggel, kihasználva ennek előnyeit, az ablakokból

Ha nagyon nem boldogulnánk az ellenséggel, lehetőségünk van légi támogatást is kérni, ahogy azt már több más hasonló témájú játékban is tapasztaltuk (Ghost Recon sorozat, First to Fight).

Az új részben már nem elpusztíthatatlanok a falak, és a fedezékek. Így sem az ellenfél, sem pedig a saját csapataid nincsenek 100 %-os biztonságban. Ez persze azt is jelenti, hogy vigyáznod kell a pályán az értékesebb épületekre. Például ha lerombolsz egy mecsetet, hibapontot rónak fel neked az értékelésben.

2004-ben valóban nagyon top szinten állt a játék grafikailag. Mind a karakterek, mind pedig a részletesen kidolgozott utcák profi minőségről árulkodtak, ám azóta sok víz folyt le a Dunán, és ma már csiszoltabb formájában sem több ez a megjelenítés egy szimplán csak igényes grafikánál. A helyszínek egyébként mind a mai napig nagyon szépnek számítanak, inkább csak a karakterek hagynak kívánni valót maguk után. Továbbá van bennük egy számomra furcsának tűnő, talán enyhén PC-s beütése is ennek a grafikai stílusnak, de ez maradjon csak az én kötözködésem. Egyénként panaszra tényleg semmi okunk sincsen, leszámítva, hogy forduláskor enyhén szaggat a játék. De viszont sok apró részletre figyeltek a pályákon, mint az egyenként megrajzolt fűszálak, ruhaszárító kötelek, kerítések, vagy a téglánként megrajzolt házfalak.

A multiplay-t igen nagy mértékben kibővítették. Nem csak kooperatív módban lehet a pályákat végigjátszani, hanem rendelkezésünkre áll egy team deathmatch jellegű játékmód is, melyben amerikai katonák harcolhatnak egymással a helybéli lázadók ellen. Az előző rész multimódja visszatekintve már igen gyengén muzsikál az új részhez képest. Az akkori 2 játékos helyett most már összesen akár 8 játékost is megenged a játék, és végre valahára nem csak Xbox Live-on, hanem system linken is játszhatunk.

Csemege gyanánt a főmenüben olyan extrákat is megnyithatunk majd, mint a fejlesztői artworkök, vagy a játékhoz kapcsolódó kisfilmek.

vér kiválóra. Persze ha választani kéne Xbox-on a vele egy időben megjelent Ghost Recon: Advanced Warfighter, vagy az új Full Spectrum Warrior között, én az előbbi mellett döntenék, a bevezetőmben említett okok miatt. A két játék ugyanakkor a hasonló témájuk ellenére is különböző stílusú, és objektíven tekintve a maga nemében a Ten Hammers igényesebb. Nem egyszerű játék, komolyabb gondolkodást igényel, de megéri kipróbálni.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Az előző résszel a hasonló játékoktól eltérően sokat játszottam, nem csak úgy tessék-lássék kipróbáltam. Egy idő után azt vettem észre, hogy a teljes körítés szinte másodlagossá válik... mintha sakkoztam volna. Ide lépek, látnak, oda lépek, nem látnak, lőnek rám, nem lőnek rám, sakk, matt, fekszenek a rosszfiúk, második pálya. Lehet, hogy hülyeséget mondok, de ezt a játékot teljesen más szemszögből kell(ene) megközelíteni. Ez nem egy kommandós game. Ez egy logikai táblás játék.

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

THQ / PANDEMIC STUDIOS

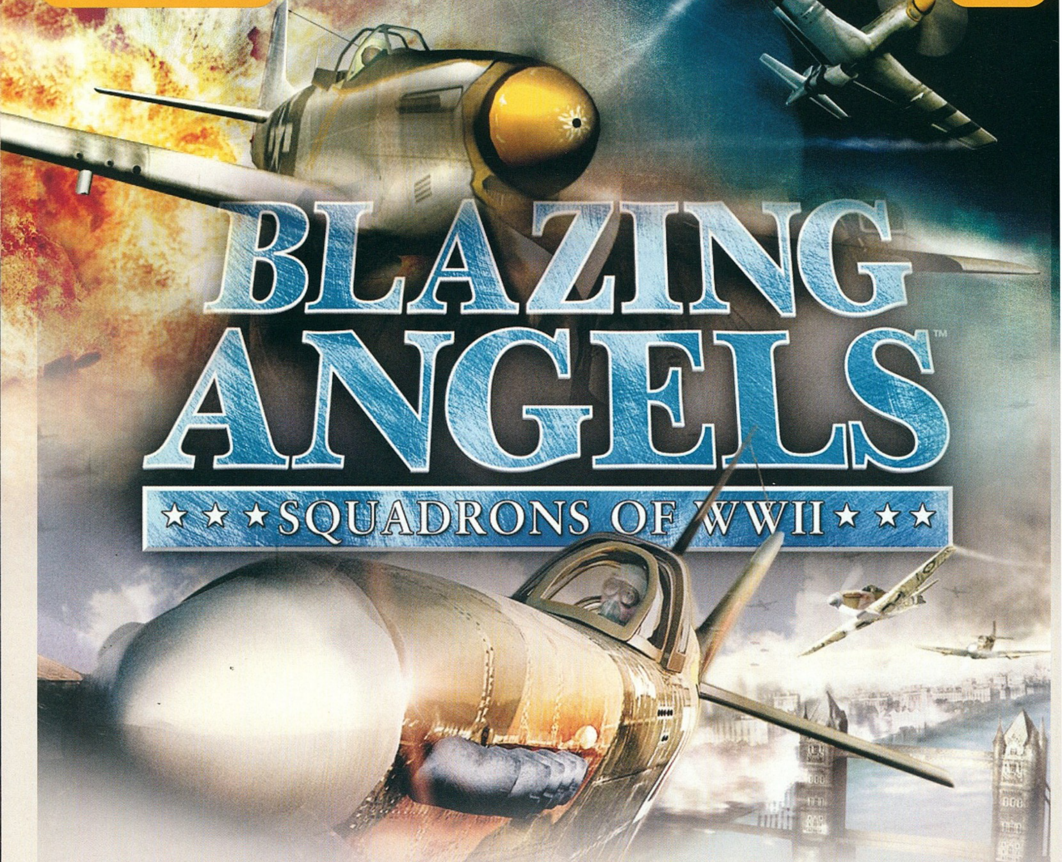
MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos, 2-8 xbox live, system link, dd 5.1, 16:9

✔ számos játékmeneti újítás, komolyabb multi
✕ stílusát tekintve rétegjáték

7 pont



BLAZING ANGELS™

★★★SQUADRONS OF WWII★★★

Nem is emlékszem mikor volt nálam utoljára repülőgépes-játék tesztelésre... Úgy rémlik, mintha talán valamelyik Leltár elkészítésekor kerültem volna legutóbb kapcsolatban egy hasonló világháborús vadászgépes játékkal, de lehet, hogy csak megcsalnak csalfa emlékeim. Ez persze nem csak az én bűnöm, hiszen manapság már a játékkészítő brigádok sem részesítik annyira előnyben ezt az ősöreg stílust, pedig hat-hét évvel ezelőtt hemzsegett a piac (legalábbis a személyi számítógépeké) az ehhez hasonló stuffoktól, illetve modernebb korba átültetett társaiktól, sőt annyira elfajultak a dolgok, hogy vannak olyan emberkék, akik a mai napig is képesek órákon át utasszállító járatokat navigálni, teljesen valósághű szimulációs környezetben. Szóval igény talán lenne az effajta repkedős programokra, hiszen mióta világ a világ, az ember mindig is meg szerette volna hódítani a végtelen kék eget, és ha már ezt a valóságban nem is teheti meg mindenki, azért legalább adva legyen ennek a virtuális lehetősége. És akkor még nem is szóltam a sok-sok mániákusról, akik élnek-halnak mindenért, ami kapcsolatos a II világháborúval. De mi konzolosok, valahogy mindig kimaradtunk az efféle szórakozásokból, amit fogjunk a hardverekben megbújó viszonylag kevés memóriára – hiszen a készítők is mindig efféle kibúvókkal takarództak –, bár visszagondolva azért volt néhány kifejezetten kellemes darab (Ace Combat sorozat, Dreamcastos cuccok, mondjuk ezek egyike sem volt kifejezetten világháborús). Ettől függetlenül persze az még tény marad, hogy a konzolokat nem kifejezetten erre a játékstílusra teremtették, ezért aztán mindig üdítőleg hat, ha a mindenféle hardverkorlátok ellenére is, de megjelenik a témában egy-egy ütősebb darab, bebizonyítván ezzel azt, hogy igenis lehet kifejezetten kellemes, jól használható, és még külalakjában is tetszetős repülőgépes játékot kódolni, csak hozzáértés, alázat, törődés meg szorgalom szükségeltetik hozzá.

Bár elvileg nem az én reszortom a lapnál a repülőgépes játékok tesztelése, hiszen inkább egy másik kollega asztala a repülős játékok, de most kivételesen azt mondom, örülök, hogy a Márti rám bízta a játék bevizsgálását, mert nagyon-nagyon pozitív csalódásban volt részem, és bár még nagyon sok van hátra az évből, de én mégis ki merem jelenteni, hogy az év egyik legkellemesebb meglepetésben volt részem a tesztelés alatt! A játék ugyanis nagyon jó, minden előzetes elvárásommal szemben túlteljesített, maximálisan meggyőzött arról, hogy simán megérdemli a jelenlegi legjobb II. világháborús repülőgépes akció-játék kitüntető díját.

Single Player módban egy tizennyolc pályából álló kampányt tolhatunk végig, és mivel a játék teljes mértékben valódi csatákra alapoz, a WWII szinte minden fontosabb ütközetében részt vehetünk majd. Így természetes, hogy a londoni, a párizsi, az észak-afrikai, vagy a berlini hadszíntéren kívül megpróbálhatjuk majd visszaverni a japánokat a Pearl Harbornál, megütközhetünk majd az ellenséggel a Midway szigeteknél, vagy Guadalcanalnál is. A sztori egyébként a szokásos „laza amerikai kezdő pilóta végigküzdi a szövetségesekkel a világháborút” vonalat követi, mégsem fullad bele a nyálba, sőt minél többet játszik az ember a programmal, annál mélyebb ismeretséget köthet a szereplőkkel, ezáltal még inkább beleélheti magát a történésekbe. A közjátékokat egyébként nem vitték túlzásba a készítők, hiszen általában csak egy-egy rövidke eligazítást kapunk a pályák előtt, és máris a levegőben (rosszabb esetben a kifutópályán) találjuk magunkat, és az eseményeket innentől kezdve valós időben, csak néha egy-két másodperce megszakítva követhetjük nyomon.

A tizennyolc pálya egyébként senkit ne lombozzon le, másfél tucat fantasztikusan megtervezet, sok-sok kisebb-nagyobb teljesítendő alfeladatból álló misszió várja a repülés szerelmeseit, amely feladatok szinte állandó jelleggel bővülnek a bevetés alatt. Legyen annyi elég, hogy bár én most tartok a tizennegyedik pályánál, és a gép szerinti tiszta játékidőm 3 óra 12 perc, két teljes délutánomba került mire eljutottam idáig, szóval a szavatosságra abszolúte nem lehet panaszunk. A missziók pedig logikusan piciny dózisokban nehezednek, épp csak annyit, hogy a soron következő pályát sose tudja még egy gyakorlott pilóta sem elsőre teljesíteni. Egyébiránt a kampányon kívül a játék végeztével megnyithatunk egy mini-kampány módot, illetve lehetőség van párbajban (csak te és egy AI által vezérelt gépezet csatája), vagy árkád módban is kipróbálni magunkat (időre kell leszedni az ellenséget, és egy-egy vadászgép kilövése után mindig töltődik egy kicsit az időlimitünk). Van természetesen multiplayer is, méghozzá nagyon komoly, hiszen nem csak system link, vagy Live opciót építetek a játékba, de számtalan féle ketten, osztott képernyőn is játszható módusz is felkerült a DVD-re, amiknek szinte minden paraméterét mi magunk lőhetjük be.

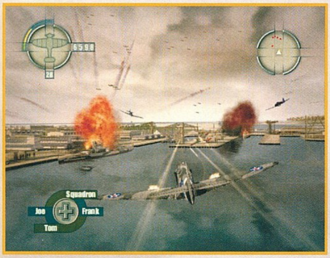
És hogy mitől igazán élvezetes a játék, mitől letehetetlen, mitől megunhatatlan?

Először is itt vannak mindjárt a küldetések. A teljesítendő feladatokat egy igen széles és színes palettáról válogatták össze a készítők. Van persze a hagyományos „itt van öt tucat német meg szövetséges vadászgép, és le kell szedni egymást”, de nem ez a jellemző, ennél sokkal tartalmasabb és cifrább dolgokat kel megoldanunk. Jöhetnek a példák. Objektumok védelme, vadászbombázó raj fedezése, repterek megsemmisítése, hadihajóflotta lebombázása, Afrika partjainál a náci táborok lefotózása (hatalmas, ahogy a homokviharban képtelenség navigálni, csak a rádióadás tisztasága alapján lehet tájékozódni), hidak elpusztítása, a földi erők támogatása. De lesz majd olyan küldetés is, ahol menetközben a reptérre leszállva gépet kell váltanunk, majd az új masinával kell megtorpedózni hatalmas nehéztüzérséggel felszerelt japáni flottát. Csapatszállító hajók megsemmisítése, mielőtt kikötnének, saját bázis védelme, sarokba szorított földi csapatok kiszabadítása, konvojok levadászása, és még sorolhatnám...

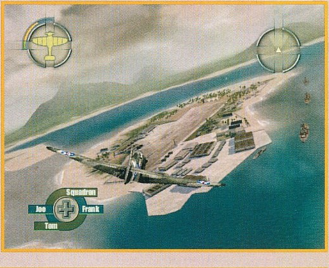
A legtöbb küldetés bizonyos része ráadásul időre megy, pl.: még azelőtt leszedni a vadászbombázókat, mielőtt megsemmisítik az angol parlamentet, még azelőtt végezni a légvédelmi agyúkkal, hogy a saját bombázóink megérkeznének. Szintén a feladatokat minősíti, hogy a játék egésze alatt egyszer sem volt az az érzésem, hogy ez vagy az a feladat erőltetett, vagy oda nem illő lett volna. Végig nagyon hiteles a játék. A maximalisták pedig nem csak a beépített, és a képernyő jobb sarkában látható időszámláló ellen is küzdhetnek, hanem magával az ACE időkkel is, hiszen a gép értékeli a teljesítményünket, csillagokkal és aktiválható vadászgépek garmadájával lát el minket, egy-egy magasabb rang elérésekor.

Aztán ott vannak a korabeli vadászgépek. Német és szövetséges oldalról összesen 41-féle hétköznapi, hírhedté vált, vagy unikumnak számító masina ülésébe passzírozhatjuk be magunkat (Spitfire V, Seafire, K143 Havabusa, F4F Wildcat, stb.).

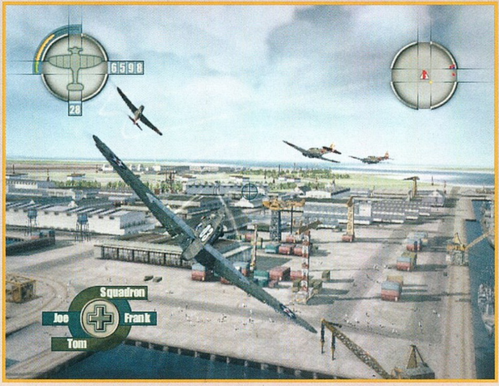
A behozott vadászgépezeteket lehetőségünk van megvizsgálni, illetve egyeseknél még a mintázatot is lecserélhetjük. De ami a leglényegesebb, hogy – amennyire értek hozzájuk – a lehető legpontosabban lettek lemodellezve. Brutálisan jól néznek ki, a legapróbb részeltig kidolgozottak (szépen mozognak a terelőszárnyak, stb.), és











annak ellenére, hogy igazi kezes bárányként viselkednek, az irányításnak még sincs igénytelen árkádjellege. Valahogy sikerült pont eltalálni azt az arany középutat, amikor már nem full szimuláció az egész – azt amúgy is rühellem, ha 23 gomb lenyomására van szükségünk már ahhoz is, hogy fel tudjunk szállni –, de nem is teljesen árkádszerű analóg kar tekergetésről szól a dolog. Nagyon hangulatos, ahogy nekünk kell a motort belöknünk az analóg kar egyre gyorsabb tekergetésével, majd végigszáguldva a kifutópályán óvatosan felhúzva, majd a kerekeket berántva a szárnyak alá tudunk a magasba emelkedni, és onnantól nincs visszaút. Hamar megszokjuk az sokszor igencsak eltérően viselkedő gépezetek irányítását, és már le sem akarjuk tenni őket a földre – soha. Az alap gépfegyvereken kívül túl egyébként szinte minden gépnek van másodlagos fegyverzete is, különféle torpedók, bombák, rakéták, amik az igen részletesen kidolgozott géptesten jól látható helyen találhatóak, és kilövésük után szépen leválnak arról. (Megijedni nem kell, némi idő után, egy jellegzetes hang kíséretében állandóan újratöltődnek majd.) A digitális kereszttel speciális lehetőségeket aktiválhatunk, úgy, mint másodlagos tűz, páncélzat, különféle formációk felvétele, vagy a bekapott találatok azonnal reparálása, ez utóbbi egyébként nagyon ötletesen, különféle gombkombinációk beadásával történik. Ezek a különleges opciók egyébként nem állnak mindig rendelkezésünkre: néha hiányzik a gyorsszerviz, máskor pedig a plusz tűzerő, amitől még inkább hitelessé, élessé válnak a harci helyzetek, meg nem utolsó sorban nehezedik is a játék. A készítők által használt, „bal ravasz befogj a célt" megoldás szinte hibátlanul működik.

A harmadik komponense a grafika és hangok együttesen. A vadászgépekről már esett szó, azt tehát már nem méltatnám (pedig a játék nagy erősségei), de hasonlóan markánsra sikeredett a környezet is. Ha nem is végtelen, de minden esetben kifejezetten nagy területek lettek lemodellezve, ezért aztán a végtelenségig nem repkedhetünk: ha elértük a képzeletbeli láthatatlan pályaszélet, a gép automatikusan visszafordít minket. A játék főleg a lakott területeken mutatja meg a foga fehérjét, fantasztikus a korabeli London, Berlin vagy Párizs felett repkedni, de hasonlóképpen lenyűgöző Pearl Harbor, vagy a Guadalcanal melletti tengerpart, ahol helyi lakosok termőföldjei, kis falucskái bújnak meg a pálmafák védelmében. A legnagyobb flash persze miden esetben, az, ha egy harci bázist ér támadás, és odalent millió kis hangya rohangál fejvesztve a helyét keresve, vagy csak menekülve az ellenséges tűz vonalából. És ahogy ráközelítesz a földi egységekre, úgy bontakozik ki valódi alakjuk, válnak eszeveszetten rohangáló emberkékké, vagy komótosan cammogó tankokká. Amit külön kiemelnék, mert nagyon rég nem láttam már hasonlót játékban, az az elképesztő, brutálisan fájóan életszerű füstfelhők, amik sűrű feketén gomolyognak az ég felé. Ez tényleg egyedülálló része a játéknak. De teljesen mindegy, hogy melyik pályát vesszük górcső alá, a lebombázott Londont, a homokvihart Észak-Afrikában, a lemenő naptól vörösre festett tengert Midway-nél, ahol olyan alacsonyan vannak a felhők, hogy szinte azonnal fel kell rántani a gépet, amint kiértél belőlük, csak azok találnak hibát bennük, akik a kákán is csomót keresnek. A vadászrepülőgépek hangjai, amennyire meg tudtam állapítani, valódinak hatnak, még azt a „motor majdnem leáll a bukfencnél" köhögcsélést is belerakták a játékban. Hasonlóan jól szólnak a különböző fegyverek, de még a ledobott torpedó hangját is tisztán hallani, ha épp sikerül elcsípni egy ilyen közelről. A pilóták ráadásul végig dumálnak a bevetés alatt (a jobb érthetőség kedvéért kérhetünk feliratozást is), beleértve az ellenséges figurákat is (mindegyikük jófajta akcentussal töri az angolt), és a saját nemzetiségükre jellemző módon adják elő a mondandójukat. Így a japánok például totál fanatikusak, és full beindulnak a mészárlástól, no meg kamikázék, a németek meg hozzák a szokásos felsőbbrendűségi dumáikat. A szövetségesek a halál laza fazonok, bődületes dumákkal, igazi pilótás szlengekkel.

Végül, de nem utolsó sorban ott a hangulat, ami *utolérhetetlen*. Mindig röhögtem azokon a haverjaimon, akiknek nincs otthon konzoljuk (mármint valamilyen gépük), aztán amikor átjönnek hozzám, és bedobok nekik valami autós gamét, ők vezetés közben a kontrollert is forgatják, meg húzzák jobbra-balra, mintha attól jobban kanyarodna az autó. Most pedig azon vettem észre magamat, hogy én is ugyanezt csinálom, de nem csak a kontrollerrel, hanem az egész testemet beleadom, csűröm, forgatom, egy-egy ellenséges gép befogásánál, próbálok célon maradni és egyszerre navigálni is, miközben eltorzult grimaszokat vágok, a szívem dupla sebességgel ver, az adrenalin szétkúrja az agyamat. És ha sikerült leszedni, valódi győzelmi mámort éreztem. Mert ez egy ilyen játék, amibe bele tudja magát élni az ember. És akkor a készítők galád módon minden csatához képesek voltak olyan igazi „hősök mennek a halálba" zenét komponálni, amivel csak még magasabbra tolják a játékosok vérnyomását, és azon veszed magad észre, hogy totál kikapcsoltál a külvilágtól, csak a Luftwaffe-re koncentrálsz, vagy az előtted száguldó japóra. És akkor még nem meséltem a körülötted zajló igazi háborúról, ahogy néha több száz földi és légi egység okádja magából a tüzet, odalent dörögnek a légvédelmi ágyúk, halálsikolyoktól hangos az ég, a hadihajók ágyúi hatalmas mély dörrenésekkel ontják magukból a halált, bázikus robbanások szakítják szét az épületeket, és emberfeletti erővel próbálod egyszerre lerázni a rád tapad nácit, és a porral oltónak a gombkombinációjának a beadásával oltani az égő szárnyat. És köszönhetően többek között annak, hogy elhagyták a belső nézetet, és helyette inkább belerakták, ezt a „befogtam a célt" kameranézetet, az egész kap egy igazi überelhetetlen filmes filinget. A Pearl Harboros pályán, mintha magát a filmet játszanánk végig, annyira komoly a cucc. De az is egy élmény, amikor a Tower Bridge alatt, vagy az Eiffel torony lábai között repülsz át egy ellenséges gépet sorozva, ezt szerintem mindenkinek ki kell egyszer próbálnia.

És most jöjjenek a hibák. Egyes helyszíneken kicsit makett érzetét keltik az épületek, ezen még igazán dolgozhattak volna, Aztán a japáni résznél nem lehet fennakadni a pálmafákon, tehát nyugodtan beléjük hajthatunk nem lesz tőlük semmi bajunk. Minimálisan az is illúziórombolό, hogy teljesen közel repülve jól látni, ahogy a sok kis figura odalent csak két adott pont között szaladgál. És hiányoltam egy jóval komolyabb tutorialt is. A gyakorlópálya ugyanis nem mindenre tanít meg minket, egyes másodlagos fegyverek használatára nekünk magunknak kell rájönnünk, és az esem igazán jó, hogy a speckó lehetőségeket a gép a töltőképernyőn magyarázza el. A célzórendszer nem mindig működik megfelelően, és bár van lehetőségünk a célpontok között váltogatni, mégis néha elég hülyén megkavarodik a gép, ilyenkor célszerű inkább manuálisan rárepülni az ellenre. És az utolsó negatívum: a játék a tizenkettedik pályától egy kicsit jobban bekeményít, mint kellene, elég nehéz feladatok jönnek időre, ami bizony sok újrakezdést eredményez majd, és ez sok játékost tántoríthat el a további küzdelmektől. Ezek persze mind-mind olyan hiányosságok, amik igazából eltörpülnek játék közben, talán észre sem fogod venni őket, én is csak az objektivitás kedvéért gépeltem be őket.

Ettől függetlenül persze megmondhatom a frankót: a Zsiványok kategóriájának a legjobb darabja, akik egy kicsit is kedvet érez hozzá, hogy kipróbálja magát a II világháború légi csatáiban, mindenképp szerezze be!

Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Hát igen, ebben a játékban benne van az a kis izé, ami miatt például megvettem a Pearl Harbor DVD-t, hogy aztán a képernyőre tapadva, full hangerőn, ezerszer visszatekerve karcosra nézzem a csatás részt, vagy ami miatt rongyosra olvastam Walter Lord Hihetetlen Győzelem című könyvét. Egészen különleges élmény, hidd el – ülj neki, és pilóta leszel jó pár napon keresztül.

BLAZING ANGELS: SQUADRONS WWII

UBISOFT

MÁS VERZIÓ: X360

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos, 16 online, system link, dd 5.1, 16:9

✔ a témában ő a császár
× apróbb hibák, amiket már felsoroltam

8.5 pont

A JÖVŐ HARCOSAI

TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER™

Még meg sem jelent a piacon a Ghost Recon 2 kiegészítő része, máris bejelentették az Ubisoftnál a sorozat következő generációs fejlesztését. A hightech taktikai FPS-t elsősorban X360-ra élezték ki, és jelenleg a **Ghost Recon: Advanced Warfighter** az egyik létező legjobb, és legszebb stuff az újgenerációs konzolon. Ám a játékot továbbra is multiplatformnak szánták, így a game-ből ezúttal is létezik (PC-n kívül) Xbox, és PS2 verzió. Ez utóbbiakról szinte kizárólag közepes, vagy annál alig jobb értékeléseket láttam, ám leginkább abból az értelmetlen okból adódóan, hogy a gyengébb platformú verziók nem érnek fel a 360-as eredetivel. Na de álljunk csak meg egy pillanatra. Mégis miért kéne egy Xbox teszt értékelésénél figyelembe venni, hogy a jóval bivalyabb utódján jobban teljesít egy játék? Szerintem ez teljesen értelmetlen megközelítés egy tesztelésnél, **így a játékot kizárólag az X-es játékkínálathoz fogom hasonlítani, függetlenül attól, hogy milyen más verzió létezik belőle más platformon**.

A főszereplő Scott Mitchell parancsnok, a modern közeljövőben veszi fel a harcot a lázadó katonákkal szemben, hogy Ghost csapatával kiszabadítsa az amerikai elnököt a kezük közül.

A 2013-as Mexikóvárosban végrehajtott hadműveletben minden eddiginél modernebb felszereléssel rendelkezve küzdhetünk meg az ellenséges csapatokkal. A csapatalapú játékban könnyedén boldogulunk a túlerővel szemben, és ha a modern technológia sem lenne elég, légi támogatást is kérhetünk küldetéseink során.

Ahogy az eddig Ghost Recon játékok esetében, az Advanced Warfighter esetében is közel akkora szerepet játszik a multiplay, mint az egyjátékos mód. Az előbbi ezúttal sajnos jóval tartalmatlanabb, mint a sorozat eddigi X-es verziói esetében. Rendelkezésünkre áll ugyan a 4 játékos osztott képernyő, a 16 játékos system link, és az Xbox live, no meg nekivághatunk a játéknak kooperatív módban is, ám mindez egyáltalán nem számít meglepőnek a sorozat eddigi részeit figyelembe véve. Az alig 2 deathmatch jellegű árválkodó multimód azonban nem túl meggyőző, és korábbi részekkel ellentétben itt még botoknak sem találtam nyomát. A 12 extra multis pálya azonban dicséretre méltó.

Az egy játékos mód igen sok újdonsággal lep meg bennünket. Egy speciális harci sisakot viselve egy HUD jelenik meg előttünk a képernyőn, amely bőséges információkkal lát el bennünket. A bal felső sarokban a kis képernyőn segítőtársaink kamerájának képét láthatjuk. Általában csak egy fő segítőtársunk tart velünk, akinek közvetlenül oszthatunk parancsokat, de előfordul, hogy kapunk helikopteres légi támogatást, vagy kisebb csapatokat is segítségül. Ez utóbbiaknak csak célpontokat jelölhetünk ki. A jobb felső sarokban találjuk a radart, mely minden ellenséget jelez számodra, amit a HUD már egyszer érzékelt. Továbbá ugyanitt vetítenek be kameraadásokat feletteseidtől, vagy bajtársaidtól, akik pl. a pálya másik végéből kérnek segítséget. A speciális sisakunk pontosan úgy működik, mint egy vadászgép cockpitje, vagyis a képernyőn külön piros színnel jelölték az ellenséget, és a célpontokat, zölddel a bajtársainkat, valamint a mentőhelyeket, kékkel pedig a célpontokat, ahova el kel jutni. Menteni, valamint életerőnket és munícionkat feltölteni a számítógépeknél lehet, valamint a játék automatikusan ment a küldetések közben. ha teljesítettél egy részfeladatot. A képernyőn minden további fontosabb információt, pl. életerődet, társad életerejét, fegyvered fajtáját, valamint muníciód mennyiségét is megtalálod.

Valamilyen oknál fogva kizárólag FPS módban voltam képes játszani, a sorozatra szintén jellemző TPS módot egyáltalán nem találtam benne.

Bajtársunkat a Full Spectrum Warriorhoz hasonlóan csak konkrét helyekre irányíthatjuk, ahol fedezékbe tud bújni az orvlövészek elöl. Parancsolhatjuk, hogy kövessen, vagy utasíthatjuk, hogy őrködjön a helyén, ezeken belül is kétféle módon, mégpedig hogy csak viszonozza-e a tüzet, vagy keresse is a célpontot teljesen szabad tűzparanccsal. Ha a bajtársad végzetesen megsebesül, ugyan nem hal meg, de nem is tudsz rajta segíteni, egyedül kell folytatnod a küldetést.

A térképet előkapva (Back) még ideálisabban tervezhetjük meg útvonalunkat, hiszen minden létező fedezéket bejelöltek rajta az adott városrészletben. Ha egyszer megpillantottál egy ellenséget, onnantól kezdve akkor is látod a képernyőn, a radaron, vagy a térképen, ha messze egy fal mögött bújt meg.

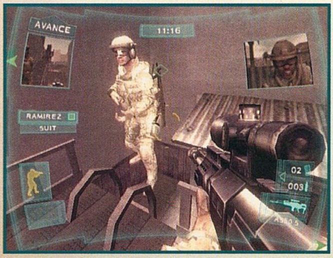
Az alapok elsajátítása után már viszonylag könnyen beleszoksz a küzdelmekbe, de előbb, vagy utóbb szembesülsz a játék hátrányaival is. Ilyen modern felszereléssel félelmetesen hatékony gyilkoló eszközzé válsz, és többszörös túlerővel szemben is simán győzhetsz. A fegyverek nagyon precízek, nem szórnak, és akár 100 méteres távolságból is pontosak. A küldetések nagy része városokban játszódik, ahol a 2-szeresen zoomoló gépfegyver mellett igen nagy hasznát veszed a snipernek is, melynek köszönhetően nekem legtöbbször Sniper Elite jutott eszembe a játékról, bár azért lenne mit tanulnia az Ubisoftnak attól a stufftól sniperezés terén.

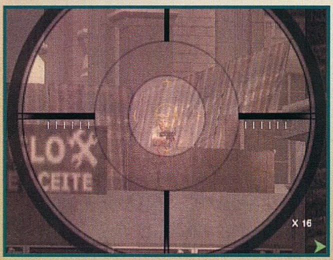
A játék pozitívumaihoz sorolható, hogy egyértelműen egy nagyon komoly és igényes játékkal van dolgunk. A küldetések izgalmasan összetettek, és változatosak. A fegyverek hangja rendkívül realisztikus, véleményem szerint a fedezékek mögötti nehéz gépfegyverek használata hozzák a legbrutálisabb hangulatot. Egész kis szakaszokat lőhetünk agyon velük, és kisebb konvojokat repíthetünk a levegőbe. A játékban minden fegyver iszonyúan durva hatást kelt, és nem csak külsőre, hiszen egytől egyig 100 %-ig precíz hatékony gyilkoló eszközök. A zenék a sorozat eddigi legjobbjai, akadnak lappangó sejtető háttérzenék, és komolyabb akciófilmbe illő muzsikák is. A grafika is a létező legszebb az X-es sorozaton belül. A First to Fight, vagy a Full Spectrum városi pályáit is lazán übereli. A városrészek kidolgozása nagyon részletes. Az aszfalt csillog a napban, a házak változatosak, reklámtáblák csüngenek a falakon, az utcákon bokrokat és pálma fákat találunk, és még postaládák is akadnak szép számmal. A mexikói zászlók lobognak a szélben, az autók pedig egytől egyig szétlőhetőek.

A háttérben lövöldözés visszhangját hallani, egyes helyszínek drámai hangulatát pedig síró gyermekek hangjai kölcsönzik. A küldetések hangulatáról gondoskodva pedig lesz módunk egyszerre sok-sok tucatnyi ellenféllel is összecsapni, valamint meggyűlik a bajunk harci járművekkel és helikopterekkel is.

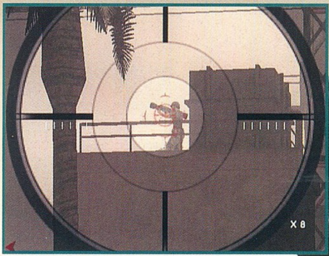
A Ghost Recon: Advanced Fighter minden további nélkül az X-es sorozat legjobb része lehetett volna. Igen, az lehetett volna, ha nem lennének a játéknak komolyabb negatívumai. Már a felsorolás elején le kell, hogy szögezzem, a hibát tényleg ott követték el az Ubisoftnál, hogy egyértelműen a 360-as verziót lebutítva adták ki a játékot X-en, ami azért baj, mert ezt a technikai szintet még simán kibírta volna az Xbox bugok nélkül is, ha kifejezetten erre a platformra optimalizálják a játékot. A hangulatrombolás már ott kezdődik, hogy minden pálya betöltésnél, vagy akár csak a főmenübe való visszalépésnél is hosszú 1-2 perces töltési időket kell átvészelni. A játék ezen kívül itt-ott akadozik is, ami egészen addig nem is jelent problémát, amíg nem kerülünk nagyobb tömegbe, ott ugyanis látványosan be is szaggat. A játék irányítása eleve nehézkes valamilyen oknál fogva. Felejtsük el a Halo könnyed ki/be zoomolásait, és nézzünk szembe egy lassan reagáló irányítással, amely leginkább tömeges harcoknál jelenthet problémát. Ilyen pedig sajnos igen gyakran megesik, és ilyenkor szabályszerűen elkezd fájni az ujjam, miután hozzászoktam a nehézkesebb irányításhoz, és megpróbálok egy egész csapatnyi lázadót leszedni.

Félreértés ne essék, a játék valóban a sebészi pontosságú precíz gyilkolásról szól, és egészen addig nincsen is probléma, amíg lassan előrearaszolva kell a távolból leszednem az ellenséget. A küldetések azonban állandóan akciódús heves ütközetekbe kényszerítenek bennünket, és ilyenkor igen gyakran előfordul, hogy precíz gyilkolásból kapkodó szenvedés lesz. A nehézkes sniperrel nem találjuk el az ellenfelet, a gépfegyver a legjobbkor fogy ki, és körülményes az utántöltés, a tárhely pedig eleve zavaróan alacsony, lőfegyver helyett pedig gránátot kapunk elő, stb.

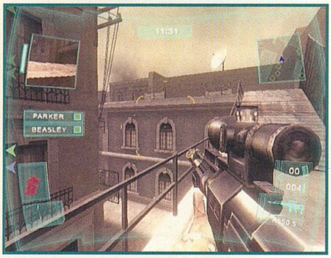




















Ami mellett szintén nem mehetek el, hogy a mesterséges intelligencia az eddigi leggyengébb a sorozatban. Feltételezem, hogy ez is a butítás része, ám a dolog azért nem annyira vészes, találkoztam már bugyutább katonákkal is. Az a béna guggoló jellegű mozdulatsor azonban, amit elhalálozáskor művelnek, hát az bizony kritikán aluli. Ehhez hozzájön még, hogy a játékban olyan bugok is előfordulnak, hogy pl. néha hiába is célzom be az ellenfélt, egyszerűen nem tudom eltalálni. Néha a játék úgy veszi, hogy pl. egy objektum miatt takarásban vagyok, és olykor egészen addig fennáll ez a bug, amíg fegyvert nem váltok. Előfordult, hogy odamentem az ellenfelemhez, és miután háromszor belelőttem snipperrel, még egy egész sorozatot bele kellett eresztenem közelről, hogy a játék végre felfogja, hogy eltaláltam. Olykor egyébként van, hogy felfogja a játék a találatot, de csak 1-2 másodperces fáziskéséssel esik össze a katona.

Mindez persze túlságosan lehangolónak tűnhet, de azért egyáltalán nem olyan rossz a helyzet. Egyszerűen csak el kell fogadnunk, hogy a tömeges küzdelmeknél néha kicsit nehézkesebb lesz a harc, könnyen mellényúlhatunk, amikor hirtelen kell cselekedni, vagy egyszerűen csak nem akar időben reagálni a játék a megnyomott gombokra. Előfordul, de azért nem olyan eget rengetően vészes jelleggel. Az biztos, hogy az eddigi Ghost Reconok, különösen a GR 2, és a kiegészítője sokkal dinamikusabb volt, és még csak véletlenül sem rendelkezett ilyen jellegű bugokkal. Az újítások, és a pöpec megjelenítésű grafika a szaggatás ellenére is megér egy misét. Döbbenetes ez a modern hightech technika, amit a jelek szerint a jövő katonái alkalmazni is fognak.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Na, ez tetszik: a jó tesztelő nem azt mondja, hogy ez egy sz*r játék a nextgen verzióhoz képest. A jó tesztelő bebizonyítja, hogy ez egy sz*r játék a jelenlegi generációhoz képest is. Alapos munka.

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

UBISOFT

MÁS VERZIÓ: PS2, X360

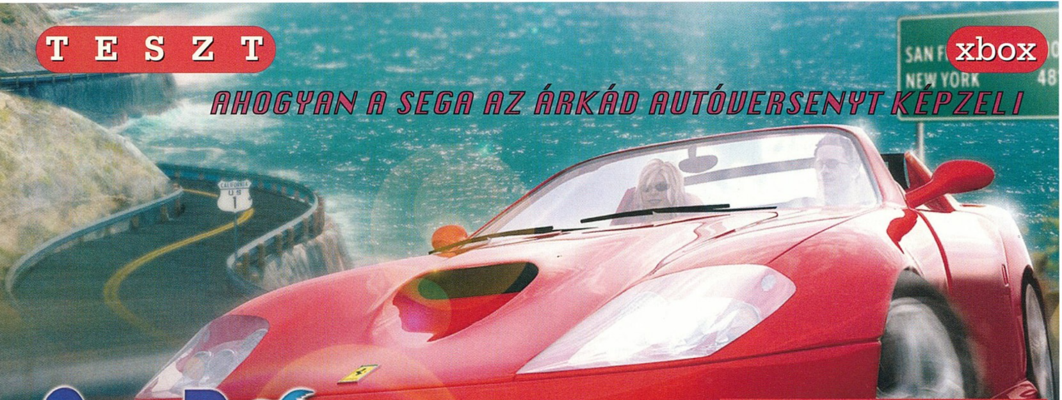
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-4 Játékos, 2-16 xbox live, system link, dd 5.1

✔ a legjobb x-es ghost recon lehetett volna
✕ ha nem lenne ennyire bugos

6.5 pont

AHOGYAN A SEGA AZ ÁRKÁD AUTÓVERSENYT KÉPZELI



OutRun2006
Coast 2 Coast







Véleményem szerint egy sikeres árkád autóversenyhez 5 alapvető követelmény szükséges. Tetszetős grafika, megfelelő sebességérzet, kézre álló irányítás, izgalmas kihívás, és az a bizonyos plusz, amitől egy játék egyedivé válik a stílus többi képviselőjével szemben. Kitértem erre már régebben is, és továbbra is tartom magam ehhez. A 2004-es Outrun 2 (76. Konzol, Martin) pedig minden téren megfelelt ezen követelményeknek. Nem próbált meg csontig lerágott sémákat utánozni, és nem is próbált meg a Forza-hoz hasonlóan valami világrengető technikai hightech bemutatót tartani. Az Outrun 2 egyszerűen csak azon videojátékokhoz tartozik, amelyekre igazán ráaggathatjuk a „játék" jelzőt, és amelyek remek példái annak, hogy miért is élvezetes és szórakoztató konzolon „játszani".

Bevallom, ennek ellenére nem fogott meg rögtön az Outrun 2, habár ismertem a '86-os eredetit is. Nem értettem, miért olyan nagy szám végigmenni meghatározott időkorlát alatt egy olyan (Burnout 3-hoz képest) furcsa pályán, amely grafikai stílusával tényleg az eredeti Outrunra emlékeztetett. Nem is foglalkoztam vele, csak belenéztem, majd félretettem. Aztán egy hónappal később belekezdtem a karriermódba, és láss csodát, két héten át le sem tudtam tenni. A sok-sok változatos minifeladat hihetetlenül meghozta a kedvemet a játékhoz. Ráéreztem a driftelésre, laza könnyedséggel vettem be más autóversenyekben komoly gondot okozó S-kanyarokat, és sorra nyitottam meg a jobbnál jobb Ferrarikat, zenéket, és titkos pályákat. Bizony, igen nagy örömmel töltött el, hogy megnyithattam egyik kedvenc játéktermi autóversenyzős játékom, a '96-os Scud Race (Sport Car Ultimate Drive) néhány pályáját is, mely stuffot (tudomásom szerint) sajnos soha nem írtak át egyetlen platformra sem.

Az **Outrun 2006: Coast 2 Coast** egy komolyabb kibővített verziója a második résznek, és a korábbi 101 minifeladattól eltekintve egy az egyben tartalmazza a teljes Outrun 2-t. A PS2, PSP, és PC tulajoknak igazi csemege ez a stuff, hiszen leginkább talán a multiplatform mivoltának bejelentésén lepődhettek meg igazán a játékosok, ráadásul állítólag alig van különbség az X-es verzióhoz képest. A folytatás legfőbb erénye a 15 vadi új pálya, melyek szerény véleményem szerint gyakran még ötletesebbek és szebbek, is, mint jó pár a második részből. Az eddigi 12 Ferrari kibővült 3 új típussal (Superamerica, 550 Barchetta, F430), és rendelkezésünkre állnak ezek tuningolt változatai is, tehát gyakorlatilag 30 féle kocsi közül választhatunk.

MARTIN BELESZÓL!

Fable, Far Cry, Ninja Gaiden és most az Outrun. Négy fantasztikus game, melyeknek közös jellemzője, hogy a megjelenésük után szokatlanul hamar megint kiadták őket, több-kevesebb új tartalommal kibővítve. Kicsit olyan ez, mint PC-n a frissítő patch-ek letöltése, csak ott ingyen mérik az extra anyagot, itt meg... Van véleményem a dologról, itt jobbra a másik boxban olvashatjátok...

Az 8 alap háttérzene kibővült 5 további darabbal is, no meg a szokásos remixekkel, így a Splash Wave és Risky Ride mellett most már a Keep Your Heart '89-et is a szívembe zártam.

A megszokott játékmódokon túl a központi szerepet a Coast 2 Coast kapja, mely gyakorlatilag a játék fő karriermódja. Az Outrun 2 Challenge-hez hasonlón itt is különböző versenyeket, és a Heart Attackben szereplő minifeladatokat kell teljesítenünk, melyek olyan új ötletekkel is kibővültek, mint a strandlabda lökdösés, vagy a King of the Hill jellegű rivalizálás különböző követelmények alapján egy ellenféllel. Központi szerepet kapott az új szélárnyék is, mely egyben a miniküldetések részeivé is vált. A feladatok nagy része azonban már jól ismert az Outrun 2-ből. A Coast 2 Coast-on belül minden játékmód feladatcsoportokból áll, azok pedig futamokból. Az értékelést minden esetben átlagolással kapjuk meg, mely szokás szerint „AAA"-tól E-ig terjed. Az újabb feladatok mindig csak „A" átlaggal nyílnak meg. A versenyek közben lehajtott „Outrun-mérföldeket" számon tartja a játék, hiszen ezzel vásárolhatsz be a galériában új kocsikat, különleges színeket, pályák speciális változatait, zenéket, és extra játékmódokat.

A játszhatóság még kellemesebb lett, mint eddig, a kocsik dinamikusabbak, a forgalom a Burnout Revenge-hez hasonlóan arrébb taszítható, és kisebb az esély a borulásokra, ám a feladatok továbbra is kellő kihívásokkal bírnak.

A folytatás átesett egy vizuális tuningon is. Nem is feltétlenül első ránézésre, hanem inkább a korábbi rész visszanézése után vesszük csak észre, hogy miben is változott az Outrun 2006. A Ferrarik extra fényezést kaptak, a környezet színei sokkal élénkebbek, a textúrák pedig láthatóan kidolgozottabbak lettek, ráadásul a régebbi pályák esetében is. Jó pár pályán igen komoly fényeffektekkel is találkoztam. Amíg pl. az egyik sivatagos pályát a naplemente vöröses árnyalata járja át, addig egy havas pályán elsősorban a kék szín dominál. A Las Vegas-ra emlékeztető esős pályát is érdemes megemlítenem, mely gyakorlatilag úszik a fényben, az egyik erdős pálya pedig lenyűgöző, ahogy a sűrű lombok között beszűrődtek a napsugarak, a Ferrarik pedig fényesen szikráznak a falnak ütközéskor. Van azonban egy hátulütője is a részletesebb textúráknak, mégpedig, hogy a szép screenshotokkal ellentétben mozgás közben már nem mindenhol olyan „stabil" a kép, hanem a sűrű pixelek szemcsésekké válnak, mintha rovaroktól nyüzsögnének a fák és a sziklák. A framerate azonban szinte teljesen stabil, max 5-10 percenként fordul elő egy-egy észrevehetetlen akadozás, és a kocsik még gyorsabbak is, mint az előző részben.

Az Outrun 2006 esetében hasonló érzésem van, mint a Ninja Gaiden Black tesztelésénél volt, ám ez esetben semmiképpen sem tartom a játékot puszta kiegészítőnek. Akkor is bőven megállná a helyét önálló játékként, ha az Outrun 2-es pályákat figyelembe sem vennénk. Egy minden tekintetben szebb, játszhatóbb, gyorsabb, tartalmasabb, és hangulatosabb Outrunt kapunk, bőséges online multival megpakolva, mely mind az előző rész rajongóinak, mind pedig az újoncoknak egyenesen kötelező, igazi minőségi Sega produktum.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

OUTRUN 2006 COAST 2 COAST

SEGA

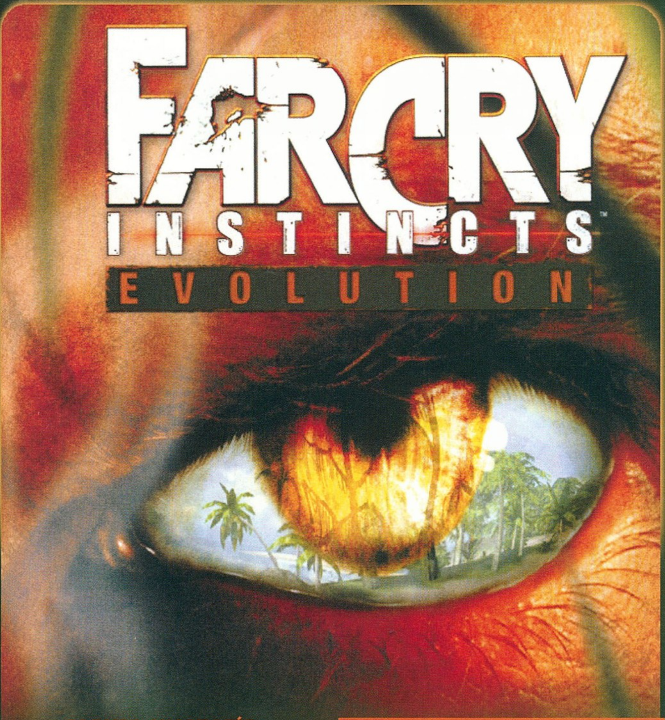
MÁS VERZIÓ: PS2, PSP

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos, 2-6 xbox live, dd 5.1, 16:9, system link

✔ szebb, tartalmasabb, és hangulatosabb az outrun 2-nél
× egyes pályákon kisebb grafikai szépséghibák

9.5 pont









CARVER VISSZATÉR

A Far Cry Instincts minden kétséget kizáróan a tavalyi év – valamennyi tekintetben – legjobb first person shootere a Microsoft fekete, nagytestű üdvöskéjére. Sőt, bátran lehet azt is mondani, hogy valamennyi konzol stílusbeli felhozatalát is tekintetbe véve! Lehengerlő játékmenet, izgalmas és érdekes kerettörténet, hatalmas fegyverarzenál, megfűszerezve a főszereplő speciális képességeivel, használható járművek tömkelege; spéci multi mód és pályaszerkesztő, szóval minden a helyén van. Nem csoda hát, hogy idén a *Ubisoft* egy új résznek nem is igazán, inkább csupán „újrahangoltnak" mondható verzióval rukkolt elő, a **Far Cry Instincts Evolution**nel.



JACK ÉS KADE MENEKÜL

Hóóóóha, vissza a paradicsomba! Újra a már jól ismert szigetvilágon találjuk magunkat az emberinek nem igazán nevezhető képességekkel felvértezett Jack Carver bőrébe bújva. Kade és saját irhánkat mentve kezdetben három egymástól jól elszeparált szigetcsoporton teszünk látogatást – vagy fogalmazzunk inkább úgy: leszünk kénytelenek látogatást tenni –, ezek mindegyikén újdonsült küldetések tucatjai várnak. Hatalmasak a terepek. Nyugodtan mondjuk ki, s tegyük is gyorsan hozzá, ha múltkor nem tettünk volna említést róla: nem kis programozástechnikai bravúr maga a játék kivitelezése, amennyiben azt nézzük, hogy a végeláthatatlan terepeken való bolyongást csak ritkán szakítja meg egy-egy pillanatnyi töltés. Jelenleg talán csak Rockstarék képesek efféle trükkökre, vagy legalábbis ők azok, akik bizonyították már, hogy képesek rá… az egyetlen dolog, amin felhúztam a szemöldököm, hogy az objektívák markerei alapján elég nehézkes megtalálni aktuális missziónk célállomásait, picit talán túlzottan is szét vannak szórja egymástól.

Sebaj, nem kell parázni, hiszen ismét óriási – és természetesen kibővített – fegyver- és járműarzenál áll a kalandorok szolgálatában. Nem mintha a nyitó epizód nem bocsátott volna elegendő számban mindenféle közlekedési eszközöket a Tisztelt Játékos rendelkezésére, mégis találhatunk új kalózhajókat, kamionokat, melyeket természetesen mi magunk vezethetünk. Ne feledkezzünk meg a már jól ismert sárkányrepülőről, amely ugyebár nem újdonság, de mégis említést érdemel azon egyszerű oknál fogva, hogy semmi máshoz nem fogható élmény körberepkedni vele a szigetvilágot. Az új fegyverek közül a mérgező dárdák, a csőbombák, valamint a molotov koktélok érdemelnek említést, ez utóbbiak nagyon hatásos ellenszerek agresszív kalóz barátaink támadásaira. Vigyázni kell viszont, mivel a lángra kapott ruházatú, fejvesztve menekülni próbáló egyedek révén könnyen begyulladhatunk mi magunk is. S ha már fegyvereknél tartunk, említsük meg a speciális képességek kibővített tárházát is, amely már a rövid, de tömör Tutorial pályán is elővezetésre kerül.

Egyetlen új játékmóddal került kiegészítésre az Evolution multi oldala: az igen beszédes elnevezésű „Seek and Secure" nevet viselő mód mellett természetesen már ismerősként köszönnek vissza a Chaos, Team Chaos, Predator és Steal the Sample módok. Minden eddiginél erősebb, mondhatni igen komoly a program pályaszerkesztő része, könnyedén hozhatunk vele létre saját, egyéni atmoszférával rendelkező multi pályákat. Minden gyors, könnyen megérthető és elsajátítható: a terepviszonyok beállításaitól kezdve a napszak és ambiens hangok belövésén át egészen a tereptárgyak, fegyverek, objektívák elhelyezéséig, no és a finomhangolásig. Nem tagadom: jómagam itt töltöttem el a legtöbb időt a teszt folyamán! Ami még feltétlen említésre méltó – és nemkülönben dicséretes feature! –, hogy az Instincts-ben készített saját multiplayer térképeinket importálhatjuk az új epizódba, visszafele kompatibilis tehát a pályaszerkesztő módusz!

MARTIN BELESZÓL!

Tekintsünk el attól, hogy valójában milyen game a Far Cry (mert mindannyian tudjuk: durva jó, erről kár lenne vitát nyitni). Gondolkozzunk inkább el ezen az új trenden, ami a Fable-lel kezdődött, és most a Far Cry-jal folytatódik: kiadnak egy stuffot, aztán pár hónap múlva még egyszer a pofánkba mérik minimális, +10% új tartalommal, de megint teljes áron…? Szerintem ez köcsögség, jó játék ide vagy oda!

SEMMI ÉS MÉGIS MINDEN

Nem esik nehezemre azt mondani, hogy ez bizony egy nagyon jól összerakott program. Black ide vagy oda, ez egy vérbeli FPS: gigantikus nyílt terepek, hihetetlen mennyiségű küldetés, egymástól jól elszórva. Nincs az az érzésünk, hogy be vagyunk zárva egy szűk kalitkába, hanem igenis szabadok vagyunk! Arról nem is beszélve, hogy míg a Black multiplayerben nem mutatott fel semmit (értsd: egész egyszerűen kispórolták belőle), addig a Far Cry masszív multi, online is tolható támogatással megáldott akciójáték. Ami mondjuk azért sem nagy hátrány, mert az AI… hát lehetne jobb is; az FPS szempontból mostoha konzolos viszonyokhoz igazodó, de talán túlzott mértékben belassított, butított… A játék külalakja amúgy csillagos ötös, elég talán, ha csak annyit mondok, hogy az adrenalin boostoláskor jelentkező motion blur effekt révén már-már filmszerű élményben lehet részünk… és ez még csak a jelenlegi generáció… mi lesz itt fél év múlva? Zárszóként annyit azért kötelességem hozzátenni az imént leírtakhoz, hogy akinek már megvan az eredeti game, az ne nagyon rohanjon a boltba, vagy legalábbis jól gondolja meg; ellenben akinek még nincs Far Cry az otthonában, az nyugodtan törje fel a malacperselyt!

[D a e]
suffocation@japan.co.jp

FAR CRY INSTINCTS: EVOLUTION

UBISOFT

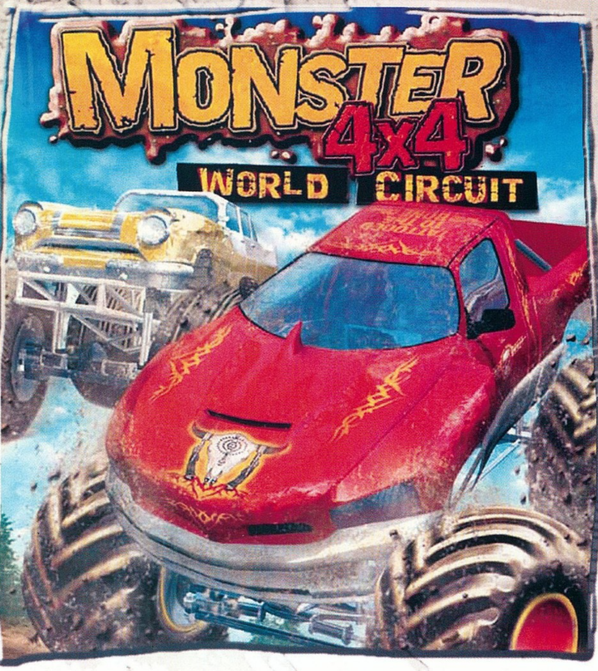
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos, 2-8 online, system link, dd 5.1, xbox live

✔ az fps
× lehetne benne több újdonság

8 pont











Érdekelne a dolog, hogy vajon hol és milyen formában történik meg a piackutatás egyes játékok elkészítése előtt? Itt van például tesztünk alanya, a **Monster 4X4 World Circuit**. Egy stuff, ami egy Amerikában viszonylagos népszerűségnek örvendő autós ökörségnek a megjátékosítása – sportnak még csak véletlenül sem nevezném –, és amit „a nagykerekű autószörnyek átgázolnak mindenen, ami az útjukba kerül" leírással lehetne talán a legjobban jellemezni.

Szóval, kíváncsi vagyok, hogy vajon mi történik azelőtt, hogy a fejlesztőcsapat valóban nekifog a játék elkészítésének? Közvélemény kutatást végeznek ezer emberen, és ha elég jó arányban jön ki (mondjuk kétharmados többségben) a „szívesen megvásárolnék egy Monster 4X4-es játékot" válasz, akkor nekiállhatnak a munkálatoknak? No mindegy, a lényeg, hogy bármi is késztette a tisztelt fejlesztőcsapatot a játék elkészítésére, a Monster 4X4 megérkezett, és megpróbálja betölteni az űrt azoknál, akik már hiányoltak egy hasonló, vagy egy pont ilyen stílusú játékot az Xbox piacról. Annyit azért még érdemes elmondani a Monster 4X4-ről, hogy még csak véletlenül se keverjük össze mondjuk a hagyományos Monster Truck versenyekkel, mert míg az utóbbiak kifejezetten arénákban zajlanak, addig a 4X4-es futamok nem ritkán inkább egy off-road versenyre hasonlítanak.

A game is ennek jegyében készült, tehát a szokásos, és a TV-ben is gyakrabban mutogatott „két autó feláll egymás mellet, és az nyer, aki előbb átvergődik a roncsautók halmazán" típusú versenyek helyett – bár egynémely pályák a lelátók és egyéb objektumok miatt arénák / stadionok jellegét kelthetik – ezúttal ne higgyünk a szemünknek, a Monster 4X4-ben kint a szabadban, úttalan-utakon zajlanak a versenyek. Ennek ellenére az intro pont nagyvárosi környezetben játszódik, és a benne szereplő szörnyek inkább Matchbox, vagy távirányítású játékautók hatását keltik, mintsem valódi járgányokéit.

A játékban a már jól bevált, és százszor lerágott csont menüt találjuk. Az mondjuk szégyenletes, hogy a nyolc menüpontból mindössze kettő takar valódi egyjátékos gaming lehetőséget, ebből az egyik a Quick Race, a másik meg a World Circuit (a maradék hat a Multiplayer, Records, Garage, Options, Player Profile, és a Credits). A Quick Race-re szerintem kár karaktert fecsérelni, az amúgy is csak amolyan próbajátékra alkalmas, marad tehát a WC (mármint a World Circuit). Ezen belül hetente zajlanak a küzdelmek, de még mielőtt belekezdenénk a Mosnter League-ba, essünk túl a szokásos autóválasztási procedúrán. Szerencsére a készítők nem vették magukat túl komolyan, ezért a szokásos autóválaszték mellett helyet kaptak olyan kuriózumok is, mint a nagykerekűre átalakított Mini Morris, vagy a tipikusan amerikai sárga iskolabusz, de ugyanígy megtalálhatóak még klasszikus coupe, sedan vagy cápa formájú szörnyetegek is. A későbbiekben aztán még ennél is extrémebb járművek is aktiválódnak majd, ilyen például az átalakított tűzoltósági rohamkocsi. Na persze a bőség zavarával nem kell majd megbirkóznunk, mert a játékban a megnyithatóakkal egyetemben összesen tizennégy járgány közül válogathatunk majd. A kocsiknak egyébként hatféle tulajdonságát tartja számon a gép, úgymint sebesség, kezelhetőség, pajzs, pusztítás, mutatvány, és nitro.

Na ezzel meg is volnánk, következhetnek maguk a versenyek. A bajnokság hetenkénti elosztásban zajlik, minden héten három vagy több futamot rendeznek, és amíg ezeken mind részt nem vettünk, addig nem léphetünk át a következő hétre. A futamokon egyébként nem feltétel a győzelem vagy a jó helyezés, az sem baj, ha épp utolsóként haladunk át a célvonalon: a lényeg, hogy befejeztük azokat – ebből is látszik, hogy odaát valóban van súlya annak a mondásnak, hogy „nem a győzelem számít, hanem a részvétel". Versenyfajtákból egyébként abszolút foghíjas a játék (csakúgy, mint a körítésben), jómagam is csak néhánnyal találkoztam. Ezek közül a leggyakoribb a „Normal Race", ami pont, hogy nem a normál versenyzést takarja. Ezekben a futamokban a pályák tele vannak szórva csapdákkal, meg felszedhető ikonokkal, amik vagy titkos és rövidebb utakat / hidakat / járatokat nyitnak meg, vagy épp csapdákat aktiválnak mögöttünk. Ezen kívül találkozhatunk még Speedupokkal, amik egyfajta gyorsítok, plusz egy rakatnyi ugrató-rámpát is mellékeltek nekünk a készítők, amik nem csak ugratásra szolgálnak, hanem arra is, hogy a levegőben elsüssük a nagy mutatványainkat. Trükközni a blokk + analóg irányokkal lehet (különféle forgásokat és szaltókat mutathatunk be), bár elég macerás, viszont nagyon megéri, mert nem csak a nitro csíkunkat tölti újra, hanem még jókora ponthalmazok is járnak érte. Pontokat egyébként mindenféle destruktív megmozdulásunkért is kaphatunk, ilyen például, ha szétromboljuk a tereptárgyakat, áthajtunk a helyenként kupacba rakott roncsautókon (stb.), amely pontokat aztán, ha jól figyeltem meg, ötezresével tapasztalati pontokra válthatunk, így tuningolva a járművünk egyes tulajdonságait.

Szerintem a normál versenynél valamivel élvezhetőbb a Pure Race, amikor mindössze három csomag nitroval indulunk útnak, és hanyagolva vannak a különféle gyorsító vagy lassító eszközök, azaz minden a játékos ügyességén múlik. Csak, hogy még egy példát említsek a versenytípusokra: vannak még párbajok is, ahol nem öten-hatan, hanem mindössze ketten indulunk a pályán. A lökdösődésen és a különféle csapdák aktiválásán túl egyébként még jó néhány fegyver is a rendelkezésünkre áll, hogy megkeserítsük az ellenfeleink életet, ezek közül a leggyakrabban használatos a lángoló olajos hordó, amit egyszerűen csak neki kell löknünk a delikvensnek. Kár, hogy ezt a gép sokkal hatékonyabban hajtja végre nálunk, amikor pedig lángot fog a gépünk, baromira lelassulunk. Ez ellen véd mondjuk a páncélzat ikon, amikor a járművünk fémes hatással csillogni kezd, és sérthetetlenné válik bizonyos ideig, vagy a mindenfelé előforduló vizes medencék, ahol lehűthetjük a kocsinkat.

Mindezek és a viszonylagosan látványos megjelenítés ellenére a játék még a közepes értékelést sem éri el nálam. Az irányítás ugyanis elég pocsék, mintha külön életet élne az első és a hátsó tengelye a járműveknek, trükközni nehéz, az ellenfelek szemét csalók, a verseny egyhangúsága miatt hamar unalomba fullad a game, a pályákon néha hatalmas a káosz, a neon nyilak ellenére sem világos pontosan merre is kell mennünk, és voltaképpen valódi motiváció sincs a győzelem kicsikarására. A pályákat is elég furán mozgatja (hajlítja?) a gép. A zenék abszolúte felejthetőek, és ez igaz az egész stuffra is. Tényleg csak azoknak érdemes beszerezni, akik kifejezetten egy ilyen Monster 4X4-es árkád jellegű off-road szórakozásra vágytak egész életükben.

Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Vannak köztetek olyanok, akik egy ilyen árkád jellegű off-road szórakozásra vágytak egész életükben? Kezeket a magasba! Gyerünk, ne szerénykedjetek. Senki…?

MONSTER 4X4: WORLD CIRCUIT

UBISOFT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1-4 Játékos, xbox live, dd 5.1

✔ egy-két vicces jármű és pálya
× úgy nagyjából minden más, érdektelen téma, nem tud kitörni semmivel a középszerűségéből

4.5 pont











Azt mondják, egyes stílusokat, mint pl. az FPS-t, egyszerűen nem lehet elrontani – főleg, ha még a témaválasztás is olyan ideális, mint pl. a II. Világháború. Persze egyes kiadó-fejlesztő duók újra és újra rácáfolnak, hogy játékok esetében nem állíthatunk fel ilyen optimista aranyszabályokat. Na, de a *Groove Games* és a *Direct Action* esetében nincs is okunk csodálkozni ezen, hiszen velük kapcsolatban eddig csupa közepes X-es háborús játék, no meg a 2 ponttal debütáló Land of the Dead merült csak fel. Egyetlen közös munkájuk az X-es Combat: Task Force 121, mely a kidolgozott multit leszámítva egy rémesen középszerű taktikai shooter.

Legfrissebb szerzeményük, a **World War II Combat: Road to Berlin** véleményem szerint leginkább a MoH, vagy CoD szériára próbál hajazni kisebb vagy nagyobb sikerrel, de inkább az előbbi. A történet pedig a Sniper Elite-re emlékeztet, miszerint újra egyszemélyes hadseregként kell eloroznunk a német haditechnológiát az oroszok orra elől.

A feladatok döntő többsége különböző harci gépek megsemmisítése, vagy dokumentumok eltulajdonítása. A küldetések, meg úgy általában az egész játék úgy ahogy van, engem személy szerint leginkább a Medal of Honorra emlékeztetett, méghozzá az eredeti '99-es PS-es verzióra. A Road to Berlin legalábbis körülbelül a sorozat 7 évvel ezelőtti első részére hajaz több ponton is, sőt, egyes részein még azt a mércét sem üti meg. Technikailag természetesen fejlettebb a MoH-nál, de minden más ponton még el is marad mögötte. Vegyük el a '99-es MoH hangulatát, és minden olyan egyedi ötletét, amely híressé tette a sorozatot, és mi marad? Egy közepes méretű, gyakran ötlettelenül kihalt pályákkal teli, itt-ott borzalmasan együgyű katonákkal megtöltött, előre megírt szituációkkal megspékelt, és rémesen szegényes mesterséges intelligenciával megáldott akciójáték. A Road to Berlin bizony egy idejét múlt gyenge FPS, pontosabban egy silány Medal of Honor koppintás. A stuff sajnos rendelkezik a gyérebb PC-s FPS-ek ti-



pikus gyerekhibájával is, mégpedig hogy az egy-két lelőhető célponton kívül semmi sem „él" a pályákon. Még egy szimpla szekrény kinyitását sem követi semmilyen egyszerűbb animáció, csak csukott állapotból nyitottra vált.

Minden pályán 4 különböző fegyver áll a rendelkezésünkre, melyekhez minden hullánál, minden fedezék mögött, és minden szekrényben találunk utánpótlást. Ne legyünk lusták ezeket begyűjteni, és érdemes betanulni a d-paden a fegyverek közötti gyors váltást is, ugyanis nincsen rosszabb, mint amikor az egyre jobban közeledő ellenfélt próbáljuk meg sniperrel szerencsétlenkedve közelharcban leszedni.

A játék irányítása nem rosszabb, mint bármelyik átlagos FPS-nek, sőt, még automatikus célzást is sejtek a háttérben. Ám a játszhatóság semmiképpen sem ideális, méghozzá több okból sem. Egyrészt ahogy említettem, kizárólag előre megírt szituációkkal fogunk találkozni. A játék töltés közben ontja ugyan magából a tippeket, de sajnos nem mindegyiküknek van értelme. A lopakodásnak pl. semmiképpen. Ha egy katona teszem azt egy konkrét testtartásból, és egy konkrét helyen vesz észre, akkor akárhányszor is jutok el ugyanoda, mindig ugyanígy fog történni, mindegy mennyire látszódom ki egy fedezék mögül. A távolabbi katonák szinte kivétel nélkül azonnal elkezdenek lőni ránk, ahogy a program úgy találja, hogy légvonalban semmilyen vizuális akadály nincsen közöttünk. Másrészt a játék semmilyen módon nem jelzi, hogy honnan jött a lövés, és még térhangzás sincsen, így a szabadtéri pályákon néha igen nehéz kiszúrni a távoli ellenfeleket. A legkomolyabb probléma azonban a medikitek teljes hiánya.

A pályák 2-3 checkpointra lettek felosztva, melyek elérését mindig átmeneti mentéssel jutalmazza a játék. Egy rossz helyzetben lementett állás azonban a küldetés újrakezdését eredményezheti. Így a leghatásosabb taktika, minden egyes katona pozíciójának memorizálása, és nagyobb sérülés esetén az adott checkpointhoz való visszatérés.

Úgyis előre meg van írva, hogy az adott ajtó mögött milyen szögben kell majd célozni, hogy a toronynál az őr merrefelé néz, és hogy a katonák mennyi idő elteltével rohannak ki az egyes házakból. Így ha minden szituációt betanultunk, és minden nagyobb sérülésnél visszatérünk a checkpointokhoz, akkor még a medikitek hiánya sem fog ki rajtunk, és alig 5-7 óra alatt kifuttatható mind a 10 küldetés. Szerencsére a rövid Campaign módot legalább kiegészítették egy viszonylag kidolgozott multiplayer móddal is.

A stuff sovány minőségi rátája mellett persze semmiképpen sem mehetünk el, ám az egyhangú küldetéseknél néha van azért némi hangulat is. A szabadtéri pályákon nem olyan rossz a sniperkedés (persze hol van ez a Sniper Elite-től), a zártabb terepeknek pedig van egy kis MoH feelingjük (és hol van ez a Call of Duty 2-től?). A zenei aláfestés is megpróbálja meghozni a kellő hatást, de legtöbbször leginkább túldramatizálja az unalmas helyzeteket. Találhatunk a játékkal kapcsolatban 2 pontos értékelést is, aminek van ugyan igazságalapja, de azért én túlzásnak tartom. Láttam már ennél (talán sokkal) rosszabbat is. Óvakodjatok tőle, de II. Világháborús FPS gyűjtők esetleg tehetnek vele egy próbát.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ez a játék körülbelül 50 forintot ér – a nyers DVD árát, amire rányomták. Ja, és jól látta Krisz: a színvonala kajak PS1. Egy kis időutazás…

WORLD WAR II COMBAT ROAD TO BERLIN

GROOVE GAMES / DIRECT ACTION

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1-4 Játékos, 2-16 xbox live

✔ II. világháborús fps
× silány moh koppintás

3 pont

Arcadia története viszonylag lassan bontakozik ki előttünk. A játék kezdetén nem tudhatunk még többet, mint amit első ránézésre láthatunk a világból, mégpedig hogy az emberek lebegő földrészek és szigetek között utazgatnak repülő hajókkal, mindezt pedig a legcsekélyebb természetességgel mutatják be nekünk, olyannyira, hogy fel sem merülhet bennünk bármilyen illúziórombolo kétely. A vitorlások, vagy motoros hadihajók holdkövek erejéből merítik energiájukat, mely az első számú erőforrásnak számít a világon. Az emberiség teljesen alkalmazkodott a körülményekhez, így szinte mindenki ért a tengeri (légi) matrózkodáshoz.

Ahogy azt már az elején is sejteni lehetett, egy évezredekkel ezelőtti katasztrófa során alakult ki ilyenre Arcadia mai arculata. Réges-régen, amikor 6 óriási civilizáció uralkodott a világon, minden birodalom maximálisan kihasználta a maga holdjának gyümölcsöző erejét. A technikai fejlődés azonban túllépett az ellenőrzés korlátjain, az ambiciózus nagyhatalmak pedig világméretű háborút indítottak egymás ellen. Tömegpusztító fegyverek gyártásába fogtak, ún. hatalmas Gigas-okat fejlesztettek, élő gigantikus fegyvereket, melyek csaknem elpusztították az egész világot. Ekkor került sor a *Rain of Destruction* nevű apokalipszisre, mely során a holdak kőzáport zúdítottak a világra, és maroknyi embert leszámítva minden földrészt, várost és populációt eltöröltek Arcadia színéről.

A Skies of Arcadia története rendkívül hosszú és összetett. Legalább egy héten át kell vele játszani, hogy akár csak a sztori harmadáig is eljussunk, és végre kibontakozzon, hogy mi is a játék főbb szála. Nem szívesen lövök le előre poénokat, de mégis megteszem annak reményében, hogy felkeltem az érdeklődéseteket, hiszen a játéknak nagyszerű és kidolgozott forgatókönyve van.

Arcadia-ban megint kezd virágozni az emberiség. Felfedezéseink során több ismeretlen civilizációval is találkozhatunk, melyek mind-mind jellegzetes kultúrával bírnak. Az egeket kalózok uralják, ám alapvető különbséget kell tenni a Robin Hood jellegű Blue Rogue kalózok, és a gonosz fekete kalózok között. Hőseink az előbbi csapatba tartoznak, és kizárólag kincsekkel megrakott hadihajókat támadnak meg, hogy segítsenek a rászorulókon. A főszereplő srác Vyse, az ifjúság erejével bíró kalóz, Dyne kapitánynak, a Blue Rogue csapat vezérének fia. Kalandvágyó, ambiciózus és jó lelkű fiú, aki hatalmas felfedezésekre vágyik, és hatalmas álma, hogy egyszer majd saját hajójának kapitánya lesz.

Aika egy életvidám, fiatal kalózleány, akinek szintén csak felfedezéseken, és kincseken jár az esze. Fiatalon veszítette el családját, ezért nagyon kötődik gyerekkori barátjához, Vyse-hoz. A történet folyamán kisebb érzelmi megnyilvánulásokra is sor kerül majd közöttük, de a részleteket nem szeretném elárulni. Fina egy visszahúzódó leányzó, aki egy idegen világból érkezett különleges küldetéssel. A Silver civilizáció polgára, mely Vyse-ék számára egy érthetetlenül fejlett birodalom, ám ők már tanultak az ősök hibáiból, és megtalálták a módját, hogy hogyan használják a technikájukat a emberiség javára.

A harc bár elsőre egyszerűbbnek tűnhet, de jobban kiismerve már van olyan összetett, mint a legtöbb RPG-ben. A szokványos szerepjátékokhoz képest itt a spirituális pontok kaptak központi szerepet, melyek megfelelő mennyisége nélkül nem tudunk varázslatokat, vagy szupertámadásokat végrehajtani. Az SP pontok a harc minden körében növekednek, és lehet őket gerjeszteni. Hogy egy ellenfélen mennyit sebzünk, az rengeteg tényezőtől függ, pl. gyorsaságunk, erőnk, ruhánk, fegyverünk, fejlettségi szintünk, és ugyanezeket figyelembe veszi a játék az ellenfeleknél is. A gépkönyv 4 oldalon át foglalkozik csak a harc magyarázásával, és én is kitértem rá a mellékletben, de a következő számban is fogok még róla írni.

A rengeteg harc során természetesen folyamatosan fejlődünk. Bármelyik komolyabb RPG-hez hasonlóan, itt is tucatjával vásárolhatjuk az újabbnál újabb fegyvereket, és felszereléseket a kereskedőknél. A legkomolyabb bíbelődést talán a varázslatok kifejlesztése jelenti, ezért (többek között) erről írtam is a mellékletben.

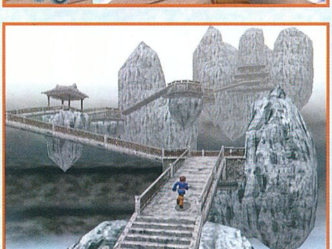
Technikailag a játék egy kiváló Dreamcast stuff szintjén áll, ám változatos és látványos helyszíneivel, és színpompázóan gyönyörű varázslataival megelőzte korát, és mind a mai napig nagyon látványos. Amíg a varázslatoknál sötét háttér előtt egy hatalmas varázskör jelenik meg az ellenség lábai alatt, addig a „szupertámadásoknál" az egész képernyő gyönyörű szivárvány jellegű színkavalkádban úszik.

Az SoA-hoz remek játékzenéket írtak. Minden egyes szituáció és minden egyes helyszín felismerhető már pusztán a muzsika hallatán is. Stílusra tökéletesen hozzáillenek egy ilyen hatalmas felfedező kalandhoz. Mindegy, hogy éppen szívszorítóan szomorú képsorokat, rendkívül boldog pillanatokat, vagy izgalmas és akciódús jeleneteket élünk át, a játék betétdalai mindig remekül alkalmazkodnak, ám hűen tartják magukat játékzenei mivoltukhoz, ezáltal nem feltétlenül tudnám őket összehasonlítani filmzenékkel. Kedvenc háttérzenémnek talán a hajócsatás részeknél felzendülő dalokat tartom. Nagyon meg tudják dobni a játék hangulatát.









Éppen ezt az eszmét hívatott eltörölni egy hatalmaskodó birodalom, Valua, mely egyre inkább a világuralomra tör. Fina titkos küldetése, hogy biztonságba helyezze a világon szétszóródott 6 holdkristályt, olyan koncentrált energiaforrásokat, melyeket kifejezetten a tömegpusztító Gigas-ok irányítására fejlesztettek ki. Valua pont ezért akarja már az elején elrabolni a leányt, hogy segítségével megtalálják a holdkristályokat, és uralmuk alá vonják a Gigas-okat. És bár rengeteg kalandban lesz részünk, a közel 100 (!) órás játék fő sztorivonala arról fog szólni, hogy a Arcadia-t bejárjuk a 6 holdkristályért, és ha a sors úgy hozza, hogy meg is kell küzdenünk a felélesztett Gigas-okkal.

A Skies of Arcadia (Legends) egy igazi nagyszabású japán RPG, méghozzá a klasszikus stílusban. Hatalmas bejárható világ, sok-sok egyedi karakter eredeti élettörténettel, és véget nem érő körökre osztott csatákkal. Egész Arcadia-ban szabadon utazgathatunk valós időben (!), légi hajónkkal. Természetesen az egyes birodalmakat nem rögtön érhetjük el, hiszen kezdetben még nagyon sok természetes akadály szab nekünk gátat, ám ahogy hajónkhoz sorra szerezzük be a felszereléseket, pl. erősebb motor, vagy szigonyágyú, úgy hidalunk át olyan falakat, mint az erős ellenszél, vagy a sziklazátony. Csak konkrét városoknál, vagy templomoknál köthetünk ki, ám ezekből igen sok lesz, és ilyenkor szabadon bejárhatjuk az egész terepet, mely ugyan általában nem nagyobb néhány hossznyi utcánál, de a város minden lakójával beszélgethetünk, hasznos információkat tudhatunk meg, és bőven akad kincs vagy titok, amely után kutathatunk. A templomoknál, vagy hasonlóan kietlen helyeknél többnyire nagyobb labirintusokban kell bolyonganunk, szintén kincsek után kutatva, és rengeteg ellenségen átverekedve magunkat.

A szereplők alig, vagy egyáltalán nem beszélnek, mindössze a főszereplőktől hallhatunk a gyakori dialógusoknál itt-ott néhány gesztust, mint pl. nevetés, hálálkodás, vagy lehurrogás. Jó 1 évvel a Shenmue megjelenése után ennek egészen biztosan nem technikai korlát volt az oka, egyszerűen direkt akarták így a fejlesztők, mert ez adja meg a játék igazi hiteles atmoszféráját, akárcsak a Wind Wakerben.

A harcoknál egyébként minden szereplőnek, vagy a legénység minden tagjának van legalább egy-egy mondatnyi szövege, afféle csatakiáltása, mely véleményem szerint tökéletesen beleillik az összképbe, és még csak véletlenül sem tűnik erőltetettnek. Akárcsak a jellegzetes hangeffektek, ezek is egytől egyig fülbemászóan jól el lettek találva.

Hasonlóképpen a szinkron hiányához, az is a játék sajátja, hogy minden átvezető dialógus ingame animációval készült, még az intro is, de akkoriban ez bevett szokás volt Dreamcaston. Ezt a folyamatot csak néhány artwork jellegű állókép szakítja meg, amikor legendákat, vagy szereplők történetét mutatják be.

Egyszerűen nem tudok úgy nyilatkozni a játékról, hogy ne áruljak el előre titkokat, de ezt sajnos be kell vállalnom. Akik nagyon nem szeretik a spoilereket, ugorják át ezt a részt. A Skies of Arcadia nem csak a remek összetett forgatókönyvével, és a nagyszerű rendezésével, hanem a rendkívül változatos tartalmával is elnyerte az RPG rajongók elismerését.

Rengeteg a kisebb mellékküldetés, megszámlálhatatlanul sok a titok, közel 50 felfedezés vár ránk, és ne felejtsük el a minijátékokat sem, mint pl. a Chamok (holdkő darabkák), vagy a holdhalak begyűjtése. Kalandunk során több 100 emberrel találkozunk, és sokuknak külön kis története van a játékban. Megismerhetjük pl. a világuralomra törő Valua birodalom admirálisait, vagy itt van pl. Drachma, a morgós erős öregember, aki valójában jószívű, szerepét tekintve pedig leginkább Ahab kapitány (Moby Dick) juthatna eszünkbe róla, ahogy életcéljának tűzte ki a gigantikus őscet leterítését. Ennél nagyobb élőlényeket még nem is nagyon láttam régebben játékokban, és itt már jóval a Shadow of the Colossus előtt meg kellett küzdeni sziget méretű Gigas-okkal. Szörnyek tehát lesznek bőven, sárkányok, óriások, szellemek, és több száz különböző jellegzetes életforma, melyek a véletlenszerű harcok során előkerülnek.

A játék folyamán pedig hatalmas hangulattal bírnak a nagyobb felfedezések, és Arcadia nagyban hasonlít saját emberiségünk történelmére. Ugyanúgy felleljük benne a forró Közel-keletet sivatagos terepével, ahol leginkább kereskedelemmel foglalkoznak, Kolumbuszhoz hasonlóan felfedezzük az új világot, melyet indiánok népesítenek be, és hatalmas ámulattal vesszük tudomásul, hogy a Arcadia valójában gömbölyű, nem pedig lapos. Találkozni fogunk még távol-keleti kultúrával, és megismerkedhetünk eszkimókat is.

A játékmenetet olyan egyedi elemek is dúsítják, mint a látványos hajócsaták, melyek hasonló körökre osztott rendszerrel működnek, mint a szokványos harcok. Vyse-nak idővel teljesül a vágya, és saját hajójának kapitánya lesz, méghozzá nem is akármilyennek, de ez maradjon még titok azoknak, akik nem ismerik a játékot. Egyik kedvenc részem a játékban, amikor bejárjuk egész Arcadia-t, hogy legénységet toborozzunk, majd saját szigetet népesíthetünk be, melyet, ha csak korlátozott keretek között is, de tetszés szerint kialakíthatunk.

A **Skies of Arcadia Legends** egy monumentális alkotás a maga nemében, és mindenképpen a legnagyobb RPG-k közé a sorolandó. A játék fejlesztésébe egy akkor még kezdő csapat, az *Overworks* vágott bele, ám még a Dreamcast megjelenése előtt, tehát tudomásom szerint egy legalább 3-4 évig fejlesztett igazi hatalmas Sega alkotással van dolgunk. A fejlesztőcsapat neveit áttekintve számos ismertebb retro játék hozható összefüggésbe az SoA-val, pl. a producer Reiko Kodama közel 2 tucat retro cím fejlesztésében vett már részt, mint pl. a Sonic the Hedgehog, vagy a Phantasy Star sorozat.

Szomorú sors egy ilyen minőségi játéknak, hogy egy leáldozó ágban lévő konzolra jelent meg, mely Dreamcaston véleményem szerint nem csak 2-3-szoros játékidejével, de szabadabb, és változatosabb játékmenetével is simán überelte a Grandia II-t, mint RPG-t. Első nekifutásra, végigjátszás nélkül, ha minden titkot, és minden felfedezést magunkévá akarunk tenni, és az összes varázslatot ki szeretnénk fejleszteni, akkor a Skies of Arcadia bőven túllépi a 100 órás lélektani határt játékidőben, főleg, hogy a karakterállítgatást a menüben hozzá sem számolja a gép a játék mellett eltöltött órákhoz. De ha csak végigrohanunk egy tömör végigjátszással a sztorin, akkor semússzuk meg nagyon 40-50 óra alatt.

Hatalmas veszteségnek tudhatják be a PS2 tulajok, hogy a Sega végül törölte a Sony jelen generációs platformjára készülő átiratot. Egyébként is csak egy gyerekeknek szánt cenzúrázott változatot szántak PS2-re, melyből kivágták volna az erőszakos, káromkodós, és kocsmai jeleneteket. A „Legends" alcímű Gamecube verziót mint remake emlegették, ám az apróbb grafikai újításoktól (szebb fényeffektek, picivel részletesebb textúrák), az egy-két újabb karaktertől, és a holdhalaktól eltekintve nem sok újdonságot hozott az eredeti DC-s verzióhoz képest, tehát inkább átirat, mint remake. Sajnos a GC változatból sem készült sok példány, ritka játéknak számít. Japánban ellenben Eternal Arcadia néven igen nagy sikernek örvend a stuff, és ennek megfelelően ott 2 évvel ezelőtt újra kiadták, hogy kielégítsék a keresletet. Említette a Sega egy esetleges folytatás terveit is, de sajnos körülbelül ugyanannyi esélyt látok rá, mint a Shenmue folytatására.

És most jöjjön az igazi feketeleves. Magyarországon alig néhány példányt lehet csak fellelni a játékból. Én magam is fél éven át kerestem, míg végül egy Berserk nevű fórumozó segített ki egy kölcsönpéldánnyal, aki egyben ínyenc gyűjtő is, még egyszer köszönet neki. Legcélszerűbb külföldről megrendelni, sajnos magasabb áron, de egy olcsóbb Dreamcast, és egy DC-s példány beszerzése is tökéletes megoldás. Higgyétek el, megéri, ez a játék minden RPG rajongónak egyenesen kötelező!

Krisz
rajkrisz@freemail.hu



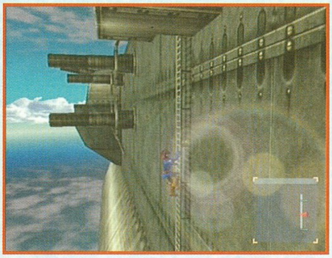












MARTIN BELESZÓL!

Aranyos, kedves, vidám, meseszerű, de mégis igen nagy volumenű RPG ez, amely minden kalandjátékos számára kötelező darab, kik kimaradtak a Dreamcast korszakból. Aki esetleg nem tudja: a gépet „drímkászt"-nak mondjuk, nem „drímkeszt"-nek – csak, hogy végre tiszta vizet öntsünk a pohárba.

SKIES OF ARCADIA LEGENDS

SEGA / OVERWORKS

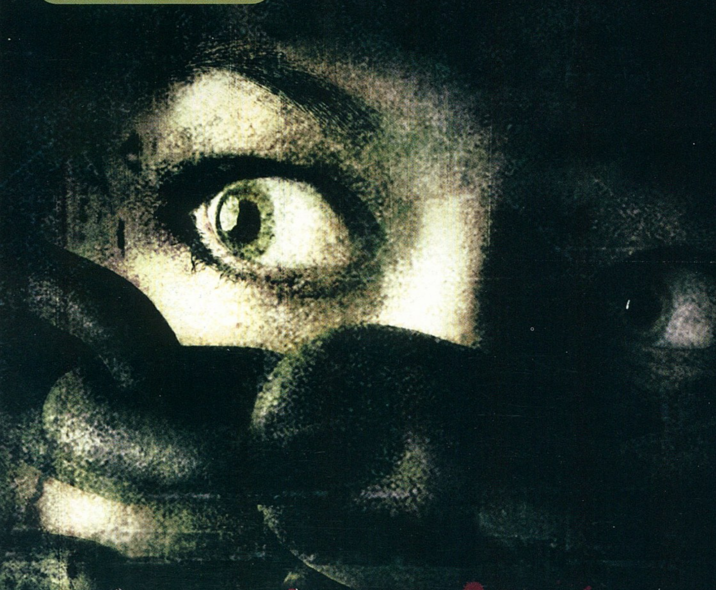
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos, 3 blokk

✔ egy klasszikus stílusú monumentális rpg bővített átirata
× ritka játék

8.5 pont







CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS™

AZ ÖRDÖG A RÉSZLETEKBEN REJLIK

Milyen furcsa a sors, hogy ebben a hónapban egymás mellé került a Quake 4 és a Condemned: két FPS, teljesen különböző elő- és utóélettel. Előbbire játékosok millió vártak évekig, utóbbi szolid sikernek ígérkezett mindenféle külön hype nélkül. Papíron a Q4 minden szempontból többet kéne tudjon, a végeredményt szemlélve azonban egyértelmű, hogy kit kell kihoznunk győztesként a párharcból.

A klasszikus FPS játékmenet vegyítése egyéb stílusokkal és olyan klasszikusokkal, mint a Silent Hill sorozat, a kétes értékű Manhunt vagy akár a Fahrenheit, olyan friss összhatást eredményezett, amire talán egyikünk sem várt előzetesen. Senkit ne tévesszenek meg a mellékelt képet, a **Condemned** egyáltalán nem egy tipikus FPS, nevezzük inkább olyan nyomozós akciójátéknak, ahol a belső nézet csupán a technikai kereteket biztosítja, de vélhetően ugyanilyen tökéletesen működött volna minden nézd-a-nyakam kamerával is. Az ördög ugyanis a részletekben rejlik, tartja a népi mondás nagyon helyesen, és ebben hűvös eleganciával ver oda a **Criminal Origins** szinte mindenkinek az Xbox 360-as nyitócímek közül. Megszokhattuk, hogy saját magunkból nem sokat láthatunk a belső nézetes játékokban, itt azonban tökéletesen le van animálva minden mozdulatunk, ha bebújunk egy nyílásba, akkor tényleg mozdul az egész testünk (és vele persze a kamera), ha meglendítjük a fegyvert, akkor valóban érezzük a dinamizmust a mozgásban és ha jól elkapják a nyakunkat, akkor bizony elhomályosul a látásunk. Ezek apróságok kiegészülnek azzal, amit érthetetlen módon szinte egy kortárs játék sem mer bevállalni, hogy egyszerre csak egy fegyver lehet nálunk. Ha nem tetszik, ki lehet cserélni másra, a játék olyan szinten felhasználóbarát, hogy amennyiben találunk egy új fegyelmező-eszközt, nem elég, hogy egy gombnyomással cserélhetünk, még azt is kiírja, hogy a jelenleg magunknál tartott fegyverhez képest milyenek a statisztikái. Sebesség, sebzés, hatótáv, védelem – nem fogunk olyan tárggyal találkozni, amely mind a négy területen a legerősebbnek bizonyul, ki kell kísérleteznünk, hogy milyen harcmodor illik a legjobban hozzánk és ehhez választani fegyvert. Amikor néhány szint után nyilvánvalóvá vált számomra, hogy itt bizony el lehet felejteni az ész nélküli lövöldözést, és szépen megszokni, hogy ebben a játékban a közelharcoké a főszerep, szintén elégedetten sóhajtottam fel, hiszen olyan ritka, hogy nem önjelölt terminátorként kell manapság előre rohannunk egy FPS-ben…



Néha persze találhatunk lőfegyvereket, és ezek valóban nagyon erősek (bár egy pörölykalapáccsal csak úgy képesek versenyre kelni, hogy messzebbre hatnak), de felejtsük el a lőszerutánpótlást, ha kifogy, akkor lehet választani, hogy puskatussal küzdünk tovább, vagy lecseréljük valami másra. Ha már ennyire központi szerepet kaptak a közelharci eszközök, akkor joggal vetődik fel a kérdés: van-e belőlük elég ahhoz, hogy ne váljanak unalmassá? Vég nélküli felsorolásba most nem akarok kezdeni, legyen elég annyi: gyakorlatilag mindent fel tudunk venni, ami utunkba kerül és valamilyen módon oda lehet vele csapni az ellenfélnek. Természetesen mindig a környezetnek megfelelő kínálattal találkozhatunk, a föld alatt gázcsöveket tépünk ki, az iskolában leszakítjuk az öltözőszekrény ajtaját, az irodában felkapunk egy laptopot, de a sor hosszan folytatható – ami mozdítható, az ebben a játékban egyszersmind fegyver is!

NYOMÁS UTÁNA

Mivel nem kívánok elveszni a részletekben, bármennyire nagyszerűek is, röviden felvázolom, hogy amellett, hogy ellenfelek fejét ütjük szét mindenféle csövekkel, mit is tud a Condemned sokkal jobban, mint sok hasonló program. Sorozatgyilkosokra specializálódott szövetségi ügynökként egy akció kellős közepébe csöppenünk a játék elején, majd az irányítás átvétele után rögtön el is kezdünk ismerkedni a környezettel: elsőre korunk bármelyik amerikai nagyvárosa lehetne a helyszín, azonban hamar ráeszmélünk, hogy hiába a párhuzamok, ez valami sokkal romlottabb, mocskosabb, sötétebb világ. Napfényt ha jól emlékszem egyszer láttam a végigjátszás során, amikor egy bedeszkázott ablakon a rések között kilestem, ettől eltekintve azonban a rosszul megvilágított folyosókon, romos épületekben, metróaluljárókban és az elhagyatott házakban az elemlámpa mellett csak minimális fényforrás emlékeztetett kis időre az élet világosabb oldalának jelenlétére. Amilyen a környezet, olyan az „élővilág" is, az ellenfelek kezdetben csak a drogosok és bűnözők, azonban később annak ellenére is kételyeink támadnak emberi mivoltukkal kapcsolatosan, hogy végig csak humanoidokkal találkozunk. Egy idő után a sötétben eltöltött hosszú időnek köszönhetően elkezdünk kételkedni saját elménk épségében, és akár még az is elképzelhető, hogy a zombiszerű brutális lények nem is a léteznek a valóságban, csupán az elménk szülöttei…

Ilyen környezetben egyébként elsődleges fontosságú, hogy a fény-árnyék viszonyok kifogásolhatatlan precizitással legyenek megalkotva, és nem is véletlen, hogy a bevezetőben a Silent Hillhez (is) hasonlítottam a játékot, ugyanis sehol máshol nem láttam még azt, hogy ennyire eredményesen járuljon hozzá egy tisztán technikai tényező a hangulathoz. Az első pályán – amikor nem voltam még hozzászokva a rafinált világításhoz – egy lépcsőn elkezdtem hadonászni a kezemben tartott bottal, mert a szó szoros értelmében megijedtem a saját árnyékomtól – ha az volt a céljuk a készítőknek, hogy érezzük a főszereplő magára utaltságát és a bezártság-érzetét, akkor jobban nem is csinálhatták volna. **Klausztrofóbiások messziről kerüljék a játékot!**

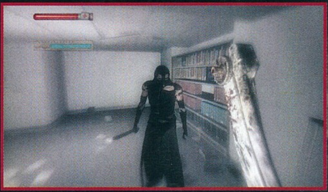
A történetben egyébként nagyon jól keveredik valószerű és a természetfeletti szál: egy sorozatgyilkos után nyomozva saját csapdánkba esünk bele, hiszen az üldözőből azonnal üldözött válik, miután a gyilkos a mi pisztolyunkkal teszi el láb alól két társunkat, majd ujjlenyomatunkkal otthagyja a fegyvert. Ezek után a filmekben ezerszer látott szituációban menekülünk, hiszen innentől kezdve bűnösként kezel minket az FBI, és ártatlanságunkat csak úgy bizonyíthatjuk, ha megtaláljuk a valódi elkövetőt. A hajsza során persze lesznek a hivatalból,













akik a mi oldalunkon állnak, és az is kiderül, hogy a sorozatgyilkos nem is az, akinek első pillanatban tűnik (szándékosan nem akarok a szükségesnél többet elárulni a Condemned történetéről, de néhány fejezet után értelmet nyer a „Gyilkosok gyilkosa" főcím is) – viszonylag gyorsan követik egymást a történések és a rövid játékidő ellenére is egész korrekt és kerek sztori kerekedik ki a végére.

Habár a cikk első felében nagy lelkesedéssel ecseteltem a játék harci részeit, ne feledkezzünk meg arról, hogy bizonyos szituációkban bizonyítékokat kell szereznünk és felderíteni a környezetet. Ilyenkor kerülnek elő a hi-tech bigyók, melyek a szagok érzékelésétől és az ultrafényű megvilágítástól kezdve az azonnali adattovábbításig rengeteg hasznos dolgot tudnak – még szerencse, hogy maradt az irodában olyan személy, aki a mi oldalunkon áll, és minden anyag elemzését másodpercek alatt elvégzi. A játék ezen részét kicsit jobban is ki lehetett volna dolgozni, ugyanis túl egyszerűvé válnak ezek a feladatok annak köszönhetően, hogy minden esetben jelzik nekünk, melyik tárgyat kell használni – nekünk már csak „a szobában vajon hol"-ra kell megtalálnunk a választ. Arra mindenesetre tökéletesek, hogy az ultrabrutális verekedések között (melyek végén néha lehetőséget kapunk az ellenfél különböző módon való kivégzésére is) rövid időre megpihenjünk, arról nem is beszélve, hogy rendre ezek gördítik előre a történet kerekét.

CSAK ÍGY TOVÁBB MONOLITH!

Elnézve a fejlesztő cég eddigi játékait, tele voltak olyan – főleg PC-re megjelent – FPS-ekkel, amik megjelenésükkor fityiszt mutattak a piaci szereplőknek és fittyet hánytak a trendekre (Aliens vs. Predator 2, Blood, No One Lives Forever, stb.). A Condemned ugyanilyen alkotás, megvannak ugyan a maga hibái, a benne szereplő ötletek sem ismeretlenek az átlagos játékos számára, valahogy mégis sikerült annyira kellemesen vegyíteni az összetevőket, hogy nálam az eddigi Xbox 360 kínálat legjobbja lett. Grafikailag persze teljesen nyilvánvaló, hogy amit láthatunk benne, az semmi ahhoz képest, ami akár fél éven belül is jellemezni fogja a gép kínálatát. Sima tévén is kellemes látvány, a központi fontosságú „fényjátékok" tökéletesen átjönnek, a pályák és az ellenfelek szépek, már amennyire egy rothadó fejű ember az lehet. Problémám egyedül azzal volt, hogy a sötétebb helyeken néha alig találtam a továbbvezető utat, de persze a beállítások között ezt korrigálni lehet – a hangulat kárára.

HDTV-n elképzelhető, hogy nem jön át annyi csilivili effekt, mint pl. a CoD2-ben vagy a Quake 4-nél, de az összkép mégis nagyon tetszetős, itt igazi következő generációs látványban lehet részünk a fények olyan játékával, amit ezelőtt sehol nem láthattunk. Nyilvánvaló a csalás, hiszen pont azért lehet minden ilyen csodaszép, mert egyszerre nagyon kis területet kell kirakni a képernyőre az engine-nek, de ezért a legkevésbé sem haragszunk, ha a büntetéshez az kell, hogy a szemünkkel trükközzenek, akkor tegyék csak!

Hangok? Ahogy azt a horrorjátékoknál megszokhattuk, az élményt két dolog képes fokozni: kis mértékben egy 5.1-es rendszer, nagy mértékben egy nagyon jó fülhallgató. Zenével ritkán fogunk találkozni, zörejekkel és azonosíthatatlan forrású hangokkal annál inkább – akárcsak a fülünkbe lihegő ellenfél zihálásával.

Nagyon szeretem azt, ha sikerül egy játékban megtalálni az arany középutat a realitás és a fantasztikum között oly módon, hogy az élmény ne sérüljön. Itt a harcokban többnyire sikerült ez, két jól sikerült ütéstől könnyen mi is meghallhatunk (akárcsak az ellenfelek többsége), az egy darab magunknál tartható fegyver pedig mint már írtam, telitalálat. Egyáltalán nem tetszett ugyanakkor az, hogy teljesen mindegy, hogy a sztoriban 3 másodperc telik el két szint között, mégis elveszítjük minden fegyverünket a pályák között, mint ahogy a rongybaba fizika is ciki volt már akkor, amikor néhány éve forradalomként harangozták be – ahogy nem vastömb egy ember, úgy nem is rongybaba, attól, hogy elrepül egy-egy nagyobb ütéstől, még nem kell a végtagjainak felvenni a négy égtáj irányait. Nem katasztrófa, csak ki lehetne végre találni valami újdonságot a fizikai modellezésben.

Az eddig leírtak alapján úgy tűnhet, hogy a Condemned az a játék, amit minden X360 tulajnak meg kell vennie. Ez így is van! Ennek ellenére nem szabad szótlanul elmennünk a legnagyobb negatívum mellett, ami maga a szavatosság. Közepes fokozaton nagyjából 10-12 óra szükséges ahhoz, hogy a két befejezés valamelyikét megtekinthessük. Ez nem lenne baj abban az esetben, ha bírna újrajátszási értékkel is a játék, de sajnos a történet fordulatainak ismeretében nem hiszem, hogy sokan újra neki fognak futni, bár a horrorisztikus mennyiségű megnyitható extra talán elég motivációs erővel bír – de nem nálam. Erre rátesz egy lapáttal az, hogy semmi, azaz nulla multiplayer támogatása sincs a Condemnednek, és ez nagyon szomorú. Értem én, hogy nem lehet egymásnak ereszteni több ellenfelet egy olyan játékban, ahol két ütés simán halálos lehet, de egy kissé megerőltethették volna magukat a készítők ezen a téren is, ha már máshol annyi érdekes ötletet láthattunk. Csakis emiatt nagyon sokat gondolkodtam a végső értékelésen, azonban nem vagyok hajlandó úgy pontozni, hogy levonok egy pontot a multi hiányáért, egyet a rövid játékidőért és felet azért, mert nem tökéletes a Condemned. Összességében nekem kilencven százalékos élményt nyújtott az említett hiányosságok ellenére is, tehát ez a pontszám jár neki. Aki nem hiszi, ismerkedjen meg a szöges botommal, a feszítővasammal vagy az ásómmal.

Vega
vega576@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Előző számunkban bemutattuk az X360 kínálat nyitócímeit, és túlestünk az első rácsodálkozáson – ami, tegyük a szívünkre a kezünket, lépjünk ki fanboy imázsunkból, és legyünk őszinték, nem volt olyan átütő, mint azt elvártunk volna. Nem robbanás volt, inkább csak durranás. Most azonban, a CoD2 és a Condemned letesztelésével ízelítőt kaptunk abból, hogy mi vár ránk a jövőben. Ez a két játék nagyon ott van a szeren!

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

SEGA / MONOLITH

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos, mentés 700 kb, hdtv 480p/720p/1080i, dd 5.1, 16:9

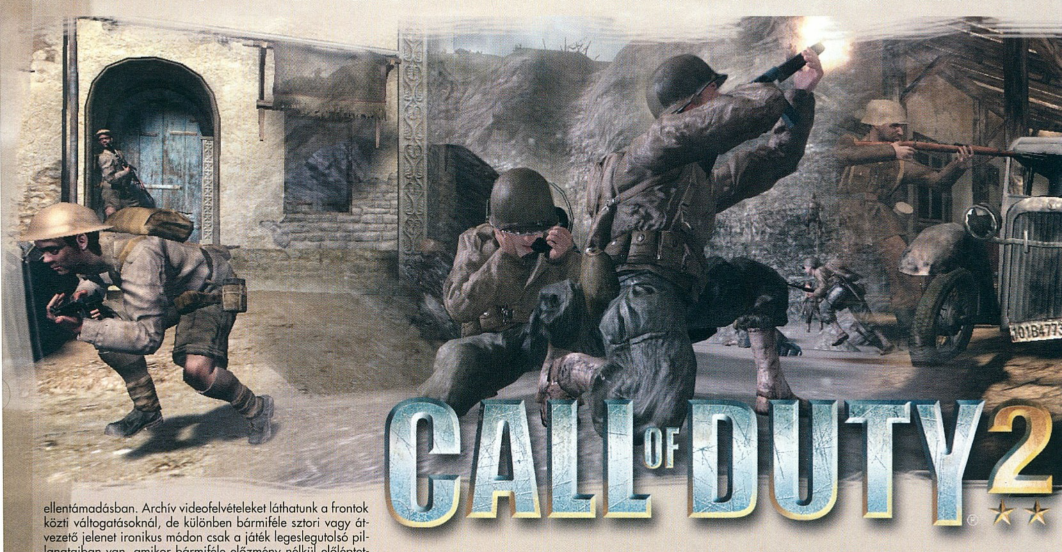
✔ hangulatos, ötletes, szórakoztató
× rövid és semmi multiplayer támogatása nincs

9 pont

Az Xbox a zseniális FPS-ek otthona volt, és az már most biztos, hogy ez a szép hagyomány tovább folytatódik a 360 esetében is. A gép három belső nézetet használó akciójátékkal együtt jelent meg (néggyel, ha a zseniális Condemnedet is egyszerű FPS-nek számítjuk), ami mindenképpen rekordnak számít. (Még akkor is, ha a Quake 4 eredeti környezetében, PC-n azért sokkal jobb volt, a Perfect Dark Zero meg igazán csak multiplayerben nyújt felejthetetlen pillanatokat.) A Call of Duty 2 viszont minden téren tarol, egyedül játszva és multiban is nagyszerű dolgokat tud felmutatni.

SZTÁLINGRÁDTÓL NORMANDIÁIG

Alapvetően a **Call of Duty 2** nem különbözik jelentősen a sorozat régebbi – akár konzolos, akár PC-s – részeitől. Ahogy az új Medal of Honor producere fogalmazta, itt sosem a sztori vagy a kidolgozott karakterek voltak a középpontban, hanem jószerivel egy „best of második világháború" túráról van szó. Ez most is így van: a játékban bármiféle összekötő kapocs nélkül szerepel három frontvonal: egy orosz közlegénnyel Sztálingrád védelmében veszünk részt, majd egy váltás után jön egy angol őrmester, aki Észak-Afrikában fogócskázik Rommellel, illetve szintén különösebb átvezetés nélkül továbbra is vele már Normandiában tehetünk rendet. Újabb hirtelen változás, és máris egy amerikai tizedes vizes csizmáiban próbálhatunk meg részt venni a nagy szövetséges ellentámadásban. Archív videofelvételeket láthatunk a frontok közti váltogatásoknál, de különben bármiféle sztori vagy átvezető jelenet ironikus módon csak a játék legeslegutolsó pillanataiban van, amikor bármiféle előzmény nélkül előléptetnek minket.



Én általában csípek, rúgok és harapok, ha egy játékot normális sztori nélkül tálalnak, ám itt valahogy el tudtam fogadni. Ennek oka, hogy az egyes pályák elképesztően változatosak és akciódúsak. Egyik pillanatban ódon orosz pályaudvarokon lövöldözünk, aztán egy afrikai faluban próbáljuk meg kifüstölni a sarokba szorított krautokat, és végül egy esősszürkés európai délutánon egy dombot kell megrohamoznunk. Nácik által elfoglalt hatalmas épületeket robbantunk fel, tucatszám rohamozó katonák ellen védelmezünk meg falvakat és a víztorony tetejéről mesterlövészkedünk. Tankok mögött rohanva próbálunk meg átjutni egy aknamezőn, föld alatti bázisokat dúlunk fel és füstgránátok függönye mögött próbáljuk meg becserkészni az ellenséges gépágyúkat. Fantasztikus…!

Az első küldetések még teljesen lineárisak, mindig megvan, hogy Vaszilijt merre kell kommandíroznunk (egyik alkalommal például egy öt helyen szétszaggatott telefonkábelt kell megreparálnunk), de később már sokszor ránk van bízva, hogy merre megyünk. A kis térképen mindig látszik az a kétháromsőt, egy alkalommal hét! – helyszín, ahol valamit csinálnunk kell (általában jól szétgyakni minden vaskeresztest a közelben), és ilyenkor mi döntjük el, hogy ezeket milyen sorrendben járhatjuk be. Összesen egyébként 11 nagy pálya van a játékban, és ezek mindegyike kettő-négy kisebb szakaszból áll.

TECHNIKAI DOLGOK

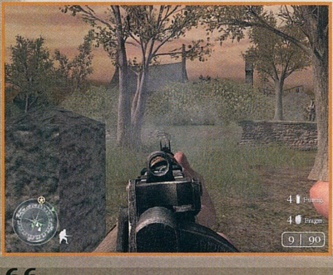
A játék túlnyomórészt nagyszerűen néz ki; hol vagy harminc komráddal együtt rohamozunk meg egy házat, hol egy kidolgozott falucskát járhatunk be töviről hegyire. Ugyan az X360 speciális effektjeit nem szórja úgy a játék, mint a Perfect Dark, közel sincsenek annyira jó árnyékok, mint a Condemnedben és van egy két otromba textúra is – de nagy általánosságban igen jól néz ki a program (ráadásul soha, de soha nem szaggat). (Ehhez hozzátartozik, hogy a játékot HDTV-n próbáltam, ami ugye az összes Xbox 360-játék grafikáján rengeteget javít a nagy felbontásnak köszönhetően.) Az egyetlen igazán „next-gen" effekt a füstgránáté: ilyen szépen, dúsan hömpölygő füstöt videojátékban még nem láttam; ráadásul kitűnő szívrohamokat lehet kapni a ködből vakon, ám a szuronyt előrefelé tartva rohanó német katonáktól. Ha már itt tartunk, akkor a mesterséges intelligencia meglehetősen erős lett; mind társaink, mind ellenfeleink ismerik a fedezékek erejét, így aztán sosem fognak egy nyílt tér közepén időzni; inkább ablakokon át, szemétkupacok mögül lövöldözgetnek. Ez különösen akkor figyelhető meg, amikor egy jókora adag német és szövetséges katona összecsapását figyelhetjük meg a biztonságos távolból; gránátoznak, kiabálnak, fedezik egymást, és mindenáron megpróbálják kiugrasztani a másik felet a defenzív pozíciókból. Néha jól jött volna, ha előreküldhetem őket (inkább csak követnek minket), de mivel végtelen számú van belőlük, érthető ha ezt nem tették lehetővé az *Infinity Ward*nál.

A hangokat, zenéket viszont csak imádni lehet! Társaink mindig a megfelelő akcentussal közlik, hogy pontosan mit látnak, így aztán nem csak annyit tudunk, hogy valahol van egy ellenfél, hanem megtudjuk, hogy mondjuk a kék épület második emeletében van egy mesterlövész, vagy a romos épületben egy géppuskaállás van – és így akár az ellenfél megpillantása nélkül is pontosan kigránátozhatjuk a gonoszokat. Társaink különben is hasznosak, főként magasabb nehézségi szinteket tudnak rengeteget segíteni. Legtöbbször végtelen utánpótlás van belőlük, így ha elhullanak az aktuális fickók, a háttérből mindig érkezik a friss erő (plusz a bajszos skót kapitány abszolút elpusztíthatatlan) .

A játékmenet egyetlen újítása fura módon egy abszolút irreális dolog: eltüntették a hagyományos életerő-kijelzőt, és (szintén meglehetősen életszerűtlen) gyógycsomagok sincsenek a játékban. Ehelyett, ha eltalálnak minket, a képernyő egyre vörösebb lesz, és ha ez kritikusra változik, akkor a következő lövésbe már bizony belehalunk. Ha viszont jó öt-hat másodpercig nem kapunk be újabb sebzést, akkor „felgyógyulunk", és minden következmény nélkül kommandózhatunk tovább. Igaz, ennek semmi köze nincs a valósághoz, de hát egyrészt a régi „iszom egy kulacsnyi gyógyvizet és minden sérülésem begyógyul" megoldás sem az, másrészt ez egy játék, így aztán azt várom el tőle, hogy élvezetes legyen. Ezzel a megoldással a CoD 2 pedig rendkívül élvezetes lett, nem kell visszatölteni a játékállásokat, csak azért, mert valahol túl sok sérülést kaptunk be, viszont ha valami ökörséget csinálunk, bizony meglakolunk…

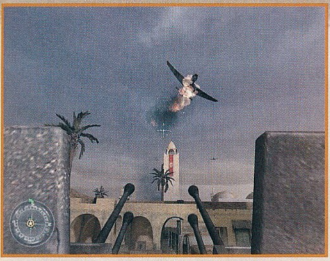
ACÉLTESTBE ZÁRVA

A játék egyik legmeglepőbb húzása az angol kampány közepén jött elő. Szépen megrohamozzuk a homokban lakó náci-





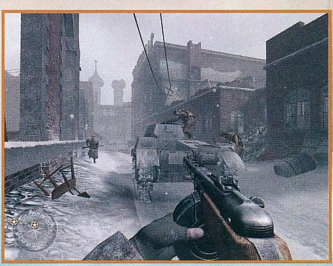








kat, meg szépen lapítunk a homokban, amikor ők rohamoznak, és ezzel nagyszerűen el is vagyunk, amikor a következő küldetésben elveszik puskánkat, gránátjainkat, és beültetnek minket egy tankba. Innentől kezdve két viszonylag rövid szakaszon át nem khaki-egyenruhás, hanem tankot viselő nácikra kell lövöldözni; hát nem fogom emiatt messzire hajítani a Battlefieldeket, de egy kis figyelemelterelésnek mindenképpen jó volt. Arra azért vigyázzunk, hogy mindig manőverezzünk és az ellenséges gépek oldalát igyekezzük becélozni – akár a távcsövet használva!



A NET ÁLDOZATAI

Noha a játék úgy általában teljesen megegyezik a PC-s verzióval, multiplayerben vannak kisebb különbségek. A legfájóbb ezek közül a játékosok számának erőszakos csökkentése – Xbox 360-on csak nyolc katona csaphat össze (legalábbis Xbox Live-on keresztül; helyi hálózaton, négy gépet összekötve akár 16-an is lehet játszani, de ezt nem próbáltam). Igaz, ha ez összejön, akkor remek mérkőzésekben vehetünk részt, mert – egy direkt a mutlira koncentráló kis update után – az összecsapások pörgősek és intenzívek. Van minden megszokott játékmód, no meg két innen-onnan lopott, újként beharangozott. Ezek közül talán a Headquarters a legjobb, ahol a két csapat saját bázist tud létrehozni – és ha ez sikerül, az ellenséges csapat tagjai nem tudnak újjáéledni, csak akkor, ha lerombolják az ellenséges állásokat. A Search and Destroy egy „bombalerakók vs. bombaelhárítók” küzdelem, ami mondjuk az eredeti Xbox-os (no meg a rendkívül népszerű PC-s) Counter-Strike-ból lehet ismerős. Ami a multit illeti, a legnagyobb gondom a kooperatív-mód hiánya volt, nem igazán értem, hogy miért hagyták ki ezt a ziccert; na mindegy, talán a következő részben…

VETERÁNSZÖVETSÉG

Az X360 achievement-rendszere (kevés kivétellel minden játékban ezer gamer-pont érhető el, amelyek a dicsekvésen kívül nem jók semmire) nekem nagyon bejött. Imádom megnézni, hogy barátaim, vagy épp alkalmi ellenfeleim melyik játékban hol tartanak, milyen extra dolgokat derítettek fel. Ha nincs ez a rendszer – és a CoD2 azon megoldása, hogy pontokat szinte csak a legnehezebb fokozaton legyűrt pályákért ad –, akkor nem biztos, hogy átélhetem a játék legjobb vonását. A veterán nehézségi mód ugyanis teljesen új színt ad a játéknak! Ilyenkor nem fogunk oktalanul sarkokon befordulni, társaink bevárása nélkül előremenni – de még azt is meg kell gondolnunk, hogy ki merünk e nézni egy félig elrothadt autóroncs mögül. A második találat itt már az azonnali halált jelenti (mesterlövészektől pedig gyakran már az első is), és minden meggondolatlan mozdulatunkért azonnal megfizetünk. Bár játék nyilván nem tudja bemutatni, hogy milyen volt a valódi világháború, de amikor egy nyamvadt szemétkupac mögött alig egy tárnyi lőszerrel feküdtem, amit négy német katona lőtt egymást váltva, és egy gránát landolt mellettem a hóban, akkor bizony el tudtam képzelni, hogy egy hasonló helyzet milyen észbontóan kétségbeejtő lehetett…





Persze nem csak az ilyen drámai elemek miatt érdemes másodszorra kivégezni így a Call of Duty 2-t, hanem az örömök, és legfőképpen a diadalérzet miatt. E sorok írásának pillanatában a normandiai partraszállásnál tartok, és azon túl, hogy átkozom azt a szadista állatot, aki az első checkpointot körülbelül 17 halálos helyzet mögé rakta le, remekül szórakozom.

A Call of Duty az X360 indulásának egyik legjobb játéka, és külön kiemelkedik az akciójátékok közül. Sokszor megjárhattuk már a világháborút a játékkiadóknak köszönhetően, de állítom, ilyen hangulatos, az adrenalin szintet végig a magasban tartó utazásban még nem volt részem!

Xbot

MARTIN BELESZÓL!

Én mostanában csak és kizárólag ezzel játszom. Eszméletlenül élvezetes cucc! Ha odavagy a háborús FPS-ekért, akkor valami olyat képzelj el, hogy ebben benne van minden, amit az eddigi stuffokban imádtál – a fegyverek csereberélésétől kezdve a romvárosban való bújócskán és a lapulós sniperkedésen át egészen a golyózáporos rohamozásig –, de amit eddig láttál, azt szorozd meg tízzel! Még sok ilyen gamét!

CALL OF DUTY 2

ACTIVISION

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

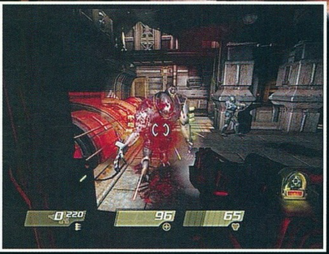
1-4 Játékos, 2-16 lan, 2-8 xbox live, system link, 16:9, 480p/720p/1080i

✔ az első pályától az utolsóig egyre izgalmasabb lesz
× nincs kooperatív-mód

9 pont









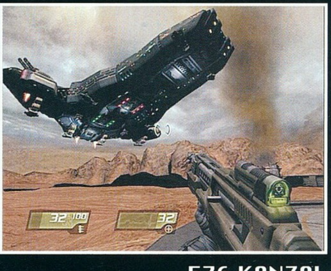
A nevem **Quake 4**, tavaly év végén láttam meg a napvilágot. Szüleim elsősorban PC-re szántak, de állítólag közvetlenül fogantatásom előtt feltűnt a színen egy gazdag nagybácsi, aki jelentős összeget ajánlott fel azért, ha megjelenek egy Xbox 360 nevű gépre is. Szüleim eleinte tiltakoztak, hiszen azt tudták, hogyan kell gyereket csinálni számítógépre, de ez egyszerre volt ingoványos és ismeretlen terület számukra. Tudták, hogy akár sokkal életerősebb is lehetek ebben a környezetben, de kevesellték a kifejlődési időt. Hosszú vita után végül úgy döntöttek közösen, hogy egypetéjű ikrek nemzése helyett a klónozás jól bevált eszközéhez nyúlnak, az fájdalommentesen képes állítólag biztosítani az Xbox 360 megjelenése utáni első időszakban is a hitelességet. Túl okos nem lesz, de szép talán igen! – érvelt anyám. Na, meg az érte kapott pénz sem fog rosszul jönni! – tette hozzá apám. A nagybácsi elégedetten dörzsölte a kezét – Csak túl ne vállaljátok magatokat! – figyelmeztetett. Vegyétek alapul a nagytestvéreket, azoknál csak szebbet kell csinálnotok, jobbat nem – nyugtatta meg végképp a kedélyeket.

Kicsit izgultam, ugyanis bátyáim világra jöttekor állítólag játékosok millióinak igényét sikerült kielégíteni, bár többen állítólag unokatestvérem, Doom 3 megszületésekor már húzták a szájukat – nem értem miért, ugyanis kicsattant az egészségtől, bár való igaz, fiatalos külseje ellenére úgy viselkedett, mint egy tíz éves program. A klónozás során persze beütött a krach, ugyanis közel sem sikeredtem annyira szépre, mint ahogy PC-s párom. Állítólag volt olyan ember a földön, aki meglátván az arcomon a kiló vastag sminkrétegként felkent bump-mappet, röhögő görcsben tört ki. Mások a textúráimat nézegetve fejezték ki elégedetlenségüket, és mi tagadás, igazuk is volt: akár hagyományos, akár HDTV képernyője mögé bújtam, nem tagadhattam le, hogy én csak egy utánzat vagyok. Időközben persze a PC-s tesó is megkapta a magáét. Szüleim felvettek egy marketingest, hogy megpróbálja elmagyarázni az embereknek, hogy én vagyok a legszebb és a legokosabb is egyben. Néhányan hittek is neki, azonban miután vásároltak belőlem egy darabot, nem tudták nem észrevenni, hogy komoly mozgáskoordinációs zavaraim vannak. Van, amikor gond nélkül vagyok képes szaladni, de az esetek többségében nem folyamatos a mozgásom, pláne amikor valamilyen fegyvert kell elsütnöm, vagy túl sok gonosz Stroggot akarok megmutatni a külvilágnak. Ilyenkor szaggatottá válik a légzésem, és néha úgy belassulok, mintha nyugtatót vettem volna be. A marketinges első körben a rám aggatott milliónyi effekt mellékhatásaként próbálta a jelenséget kommunikálni, de később valaki megnézett Junoszty felbontásban is, és mivel a tünetek továbbra is fennálltak, elkezdték az anyámat szidni.

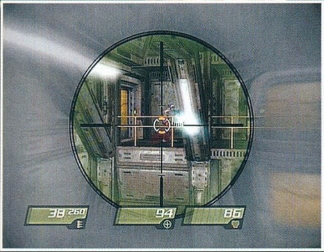
Világra jövetelem után egyre többen elkezdtek tesztelgetni, és bár többet vettek belőlem, mint cukorból, többen negatív véleményüknek adtak hangot. Egyesek azt kritizálták, hogy egy mondatban össze lehet foglalni a teljes történetemet, miszerint egy Matthew Kane nevű kezdő űrgárdista magához vesz egy teljes hadsereg számára elegendő mennyiségű fegyvert, berohan a Stroggok bázisára és szétlő mindenkit, aki mozog, míg el nem jut az agyhoz / szívhez / anyakirálynőhöz / főellenséghez – ki-ki válassza ki a neki tetsző megjelölést –, majd azt is jól darabokra robbantja. Nem tagadom, valóban valami ilyesmiről szólok, de a Quake családoz soha nem a végletekig kidolgozott története miatt szerették, ráadásul én kb. középtájon még egy nagyszerű csavart is fel tudok mutatni, ugyanis Kane-t fogságba ejti a gonosz ellenfél és majdnem a saját arcára formálja. Upsz, spoiler volt, utólag is elnézést kérek. Nem mondom, hogy irodalmi Nobelt érdemel ez a csavar, de azért mégiscsak vala-















mi, mint ahogy a jó húsz óra körüli végigjátszási idő is éppen annyi, amennyinek lennie kell. Magamon viselem idősebb testvéreim jellegzetességeit is, azok a fegyverek például, amit fel tudok kínálni a játékosoknak főleg Quake 2-től származnak kis átalakításokkal, a multiplayer pályáim jelentős része pedig kisebb változtatásokkal, de egy az egyben lettek átörökítve belém hármas számú bátyámból. Marketinges patrónusom ezt is elmagyarázta az embereknek, mondván: ezeket ismeritek, legalább nem kell mindent újra betanulni. Eddigre azonban már ő is kevés volt, egy teljes csapatnak kellett alám dolgoznia a megfelelő kommunikációs stratégia kidolgozásával.

Na de a pályadesign! A változatos küldetések! Bizonyos fegyverek másodlagos tüzelési módja – hangsúlyozták. És úgy tűnt, meg is találták azokat a pontokat, amiket szerettek bennem a játékosok, akik eddigre már többet vettek belőlem, mint amennyi kellett ahhoz, hogy visszahozza nemzésem költségeit – csupán én szomorkodtam a polcon, amikor valaki a Call of Duty 2-t vagy a Condemnedet vette le mellőlem „Ez jobb stuff!" felkiáltással. Néha elhangzott a „klón" szó is, de mintha az emberek nem abban az értelemben használták volna, mint én, inkább pejograt… pelorak… penorak… izé, sértésként. Pedig bennem nem voltak ismétlődő módon sötétből előugráló szörnyek, mint Doom kuzinomban, és több küldetésben partnereket is adtam Kane mellé, hátha együttesen jobban boldogulnak. Ezt szerették a játékosok, mert a különböző csapattagok nem csupán fegyveres segítséget nyújtottak, hanem fel tudták tölteni az energiáját és a páncélzatát is. Emellett büszkén jelentem, hogy Kane-t különféle járművekbe is beültettem, és bár rossz nyelvek szerint ez manapság már nem számít újdonságnak, mégis üdítő színfoltot jelentettek az idegen bolygó egyhangúságában, arról nem is beszélve, hogy néha még arra is lehetőséget biztosítottam, hogy a játékosok a folyosók sötétjéből nyitott terepekre merészkedjenek – természetesen ekkor sem hagytam, hogy bármerre elbarangoljanak, végig fogtam a kezüket, hiszen sokkal nagyobb biztonságban érzem én is magamat a lineáris vonalvezetésű pályákkal. Ennyi pozitívum után joggal érezhetik büszkének magukat szüleim, de sokak szerint olyan vagyok, mint egy konzervatív vénkisasszony, aki görcsösen ragaszkodik olyan ruhadarabokhoz, amelyek tíz évvel ezelőtt voltak divatosak, és amikor kivagyiságból mégis felvesz egy testre feszülő ruhát, minden csak rosszabb lesz, mert mindenki számára világossá válik, hogy lóg már a melle. Ezzel vajon mire célozhattak?

A családomat mindig a legjobbak között tartották számon a multiplayer játékélményt tekintve, hármas számú bátyám egyenesen multi-gyereknek készült. Úgy látszik szüleim vagy időhiányban szenvedtek, vagy csak biztosra akartak menni, de sok újdonságot ezúttal nem terveztek belém ezen a területen, mára szinte minden játékos számára ismertek azok a fogalmak, mint Deathmatch, Team Deathmatch, Tournament és Capture the flag, vagy akár a Quad Damage, az Invisibility és a Haste, így most nem is rabolom senki idejét ezek magyarázatával. Azt mindenesetre el kell mondanom, hogy mind Xbox Live-on, mind System linken keresztül képes vagyok (maximum) nyolc embernek garantálni az egyidejű szórakozást, és bár az élmény ismerős lehet mindenkinek, aki valaha hosszabban multizott, vannak dolgok, amik sosem változnak – legalábbis rajongóim, akik azért a kritikus hangok ellenére is sokan vannak, ezzel szoktak érvelni. Különben is, hiába az (unalomig) ismert pályák és játékmódok, ha egyszer X360-on ezek még nem jelentek meg, nem igaz? A végére hagytam az aduászt, ugyanis nem hiába vagyok bizonyos mértékben egyenes folytatása Quake 2-nek (szüleim szerint ő sem a bonyolultságáról volt híres), maradt belőle még néhány raktáron, és mivel befértünk egymás mellé a dobozba egy „Making of" lemez társaságában, így összecsomagoltak minket. Ez olyannyira jó döntésnek bizonyult, hogy hiába öregedett meg szegényke mára, mint az országút, mégis nagyon sokan játszanak vele is, köszönhetően egyrészt a nosztalgiának, másrészt annak, hogy System linken keresztül akár tizenhatan is multizhatnak vele. Azt hiszem kérni fogom annál a marketinges csókánál, hogy Quake 7-hez majd engem is szikszalagozzanak hozzá…

Kérdezhetitek, hogyan bírom az engem ért támadásokat, hiszen alapvetően érzékeny játék benyomását kelthetem így első olvasatra. Köszönöm szépen, elvagyok, hibáim ellenére mégis végigjátszott az a tesztelő is teljes egészében, akinek most tollba mondom a gondolataimat.

Gyorsan kellett jönnöm, hát siettem, ahogy tudtam. Elismerem, messze nem vagyok tökéletes, de talán az új generáció első szülötteinek megbocsátja ezt mindenki. Még az a játékos is, aki nem képes nevetés nélkül nézni a bumpos képemet, ami összhatásában inkább hasonlít egy nyolcvanas évekbeli ragyás műanyag babára, mint egy kemény férfi arcára, ugye. Leszek egyszer én is öreg, akkor majd nosztalgikus érzelmekkel gondoltok vissza rám – ha emlékeztek még egyáltalán.

Vega
vega576@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Mielőtt megveszed, bizonyosodj meg róla hogy:
A – lesz egy olyan haverod, aki elcseréli veled a CoD2-re,
B – a boltban, ahol vetted, visszacserélik a CoD2-re.

QUAKE 4

ACTIVISION / ID SOFTWARE / RAVEN

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

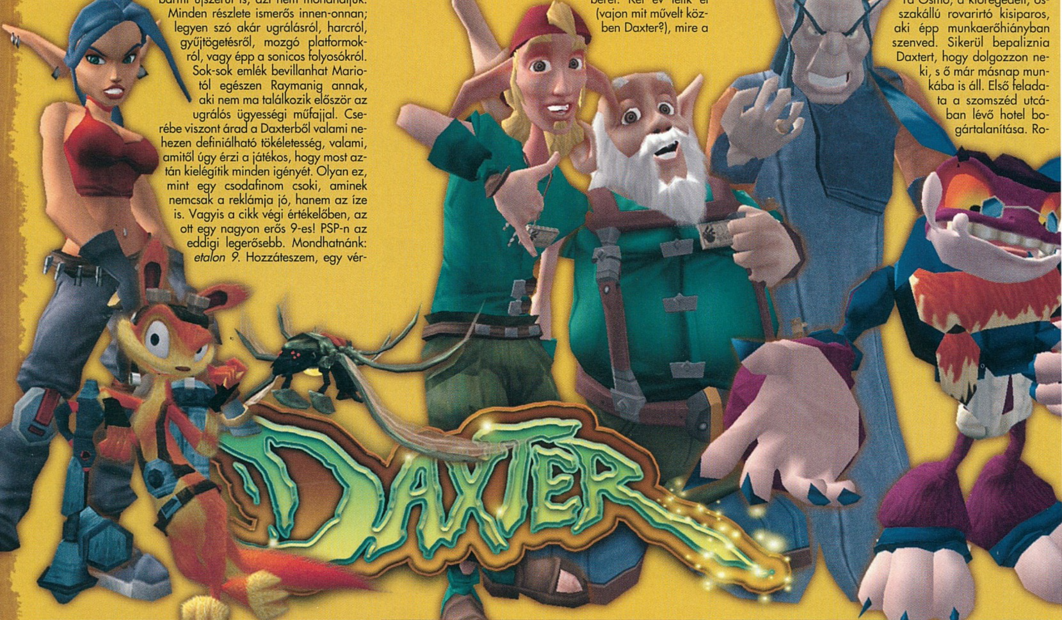
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos, 2-8 játékos online, system link, mentés 5mb, dd 5.1, hdtv 480p/720p/1080i, 16:9

✔ továbbra is az egyik leggyorsabb fps
× már amikor nem akadozik

7.5 pont

ÚJ FEJEZET A J&D ÉS A HANDHELD JÁTÉKOK TÖRTÉNETÉBEN!









Talán nem túlzás, ha azt állítom, a **Daxter** mérföldkőnek számít a videojáték-történelemben. Általa részesülhetünk először hordozható konzolon ugyanolyan minőségű platformjátékban, amilyennel eddig csak tévére kötött gépen találkozhattunk. Teljes értékű Playstation 2 játéknak felel meg a Daxter, s ez vonatkozik tartalmára és grafikájára egyaránt! Erre vártunk, ilyen játékokat reméltünk PSP-re. És a továbbiakban is legalább ilyenekre számítunk. A Daxter annyira jó, hogy új mércét állít, új sztenderdet képvisel a Sony futurisztikus csodamasináján.

Joggal merülhet fel a kérdés, miért nem díszeleg egy szép kerek 10-es a cikk végi értékelőben, ha tényleg ennyire tökéletes a Daxter. Bevallom, játék közben magam is elfogultam, s erősen kísértésbe estem, hogy maximális pontszámot adjak neki. De mivel itt az újságban még egy játék sem kapott tőlem ilyet, ezúttal is alaposan elgondolkoztam, s végül arra jutottam, hogy szerintem csak az a játék érdemel 10 pontot, ami minden tekintetben kifogástalan, plusz tartalmaz valami piszkosul innovatív elemet. Nos, a Daxter csakugyan első osztályú, gyönyörű és szórakoztató platformjáték, de hogy játékmenetében hozna bármi újszerűt is, azt nem mondhatjuk. Minden részlete ismerős innen-onnan; legyen szó akár ugrálásról, harcról, gyűjtögetésről, mozgó platformokról, vagy épp a sonicos folyosókról. Sok-sok emlék bevillanhat Mariotól egészen Raymanig annak, aki nem ma találkozik először az ugrálós ügyességi műfajjal. Cserébe viszont árad a Daxterből valami nehezen definiálható tökéletesség, valami, amitől úgy érzi a játékos, hogy most aztán kielégítik minden igényét. Olyan ez, mint egy csodafinom csoki, aminek nemcsak a reklámja jó, hanem az íze is. Vagyis a cikk végi értékelőben, az ott egy nagyon erős 9-es! PSP-n az eddigi legerősebb. Mondhatnánk: *etalon 9*. Hozzáteszem, egy vérbeli Jak and Daxter rajongó számára, aki PS2-őn végigjátszotta mind a négy korábbi részt, simán érhet 10 pontot ez az epizód. Köszönhetően többek közt a számos történetbeli utalásnak, amiket csak az ért meg, aki kellőképpen ismeri a sorozat több részen átívelő, már-már epikus méreteket öltő cselekményét.

JAK AND DAXTER

Hardcore fanok az alábbi bekezdést akár át is ugorhatják, ugyanis a Jak and Daxter játékok zanzásított rezüméje következik. Az immár kvintetté bővült sorozat 2001-ben indult útjára a *Jak and Daxter: The Precursor Legacy* megjelenésével. Ekkor még Jak és Daxter is emberek voltak, afféle két bajkeverő jómadár, akik nem fogadják meg a bölcs Samos tanácsát, és elutaznak egy titokzatos szigetre, holott az öreg megmondta, hogy ne tegyék. Ott egy rövid küzdelem során Daxter beleesik valamibe, amitől ember külsejét elveszítve narancssárga ottsel lesz belőle. Sokan kérdezték tőlem (meg én is másoktól), hogy akkor ő most kismókus vagy mi a bánat? Mint megtudtam, az **ottsel** egyáltalán nem mókus, hanem egy műszó, amit a Naughty Dog fejlesztőcsapat talált ki a Jak and Daxter játékok számára. Képzeletbeli állatfajtát jelöl, ami a vidra (otter) és a menyét (wea**sel**) keveréke. Vagyis az angol megfelelők vastagon szedett részeit egybeolvasva: ottsel. Ha pedig legközelebb megkérdezi tőlünk valaki, milyen állat Daxter, nyugodtan válaszoljuk neki, az angol minta alapján magyarra fordítva, hogy: vidét (esetleg menyra). Gyors etimológiai kitérőnk után kanyarodjunk vissza Daxter mutációjához. Az első rész sztorija – nagyon leegyszerűsítve – arról szól, hogy hőseink próbálnak keríteni valakit, aki képes visszaalakítani Daxtert emberré, és meg tudja akadályozni a rosszakat abban – ha jól tudom –, hogy bevessék a Precursor Robotot. A 2003 októberében megjelent *Jak II* ott kezdődik, ahol az első véget ért. Jak, Daxter és barátaik, Keira és Samos elmennek Haven City városába. Csakhogy Jaket foglyul ejtik a gonosz Baron Praxis emberei. Két év telik el (vajon mit művelt közben Daxter?), mire a kis vidét megmenti Jaket a börtönből, aki utána underground ellenállóként harcol tovább a zsarnok Baron ellen. A következő felvonás már 2004 novemberére datálható, ekkor jelenik meg a *Jak 3*. Ebben a Nagy Tanács száműzi Jaket Haven City-ből. Azzal vádolják, hogy ő az oka annak, hogy Baron bukása óta a város romokban van, és anarchia uralkodik. Száműzve a pusztába, Jak az életéért küzd, persze nem egyedül, hiszen segítségére vannak barátai. Együtt vándorolnak, s keverednek bele újabb és újabb kalandokba. Tavaly év végén látott napvilágot a negyedik rész *Jak X: Combat Racing* címmel. Eme epizód a létező legnemesebb játékműfaj, az „aktuális sikercím szereplőivel eladott gokart" képviselője. (Martin titkolja ugyan, de tudjuk, hogy díszdobozos verziója van a Jak X-ből – értékes WoW relikviákat árverezett el, hogy hozzájusson.) **(*csába, kiderült. Két lvl 60-as, full epicbe öltözött karaktert és 2000 goldot adtam érte. Martin)** A Jak X-ben a korábbról már ismert szereplők lettek bizonyos lord Krew végrendelete által jól megmérgezve, s ezáltal rákényszerítve, hogy részt vegyenek a Combat Racing bajnokságon, aminek a fődíja a lenyelt méreg ellenszere.

RÉGI-ÚJ FŐHŐS

Az eddigi mellékszereplő, Daxter akkora kedvenccé nőtte ki magát a játékosok körében, hogy főhőssé léptetése nemhogy visszatetszést, sokkal inkább derűt váltott ki a rajongók táborából. Daxter önálló története nem egyenes folytatása az eddigieknek, hanem egy múltbéli, eddig el nem mesélt időszak beszámolója. Azt a részt eleveníti fel, mikor Jaket elkapják, s Daxter nekilát, hogy barátját kiszabadítsa. Kezdetben azonban, egyedül maradva, szegény állat mi mást tehetne, kocsmában múlatja idejét. Saját magáról szóló hőstörténetekkel szórakoztatja a jelenlévőket. Ekkor figyel fel rá Osmo, a kiöregedett, ősszakállú rovarirtó kisiparos, aki épp munkaerőhiányban szenved. Sikerül bepaliznia Daxtert, hogy dolgozzon neki, s ő már másnap munkába is áll. Első feladata a szomszéd utcában lévő hotel bogártalanítása. Rovarirtó sprayt és puskát vár kezébe Daxter, csakhogy Osmo közli vele, nem úgy megy az, ezt a munkát is előbb ki kell tanulni… majd átad hősünknek egy elektromos légycsapót! Na ez sem kispályás kütyü, hamar elbűvöli Daxtert és a játékost egyaránt. Később persze lesz nálunk spray, meg lángszóró, meg valami kék villanást okozó bombaszerű fegyver is. Ezek jóval hatékonyabb szerszámok, lehet velük korlátolt ideig repülni is, de az elektrik-légycsapót egyik sem übereli. Bár, ha jobban belegondolok, azért a lángszóró is nagyion ott van a szeren. Főleg ahogy a pókok és bogarak tüzet fognak, és hangos sercegéssel, őrült módjára rohangálnak kigyulladva, míg porrá nem égnek. Kifejezetten tetszett a játékban, hogy első blikkre olyan kis kedves, aranyos, szülők és barátnők előtt bátran vállalható – közben meg egyik pillanatról a másikra önfeledt pusztításba fordul.











ximalistáknak, én, ha időm engedné, inkább elölről kezdeném az egész sztorit. Ugyis már elfelejtettem a nagyját. Volt olyan átvezető videó is, amit csak fél szemmel láttam, mert pont át kellett szállnom a BKV-n. A játék egészéről is többnyire csak homályos, összemosódott, kellemesen álomszerű emlékeim vannak. Emlékszem, hogy bejártam sok-sok szabadtéri, színes virágokkal teli pályát. Voltam rozsdabarna bányában a föld alatt, sziklák csúcsán, jeges tenger partján. Jártam térdig aranyban egy kincseskamrában. Ugráltam metrók tetején, csúsztam folyosókon, másztam rácson, száguldottam többféle repülőn. S hogyan is felejthetném el kedvencemet, a sajátos berregést hallató sárga, légpárnás kis robogót, amivel – a kissé élettelen – Haven City utcáin közlekedtem.

A játék lényegi részét kitevő sztorin túl akad bonusz opció is. Van egy vicces minijáték-gyűjtemény Osmo, a rovarirtó házában a kisszoba ágyán. Ide fekszik le Daxter aludni, hogy álmában különböző filmek (Mátrix, LoTR, Indiana Jones) hőseinek szerepébe élje bele magát. Humoros körítéssel tálalt, egyszerű reflexjátékok ezek, amiknél a képernyőn felvillanó gombokat kell gyorsan megnyomni. Alapvetően egyszemélyes játék a Daxter, de a becsület kedvéért került némi multi-buli is a csomagba. Az ad-hoc módban játszható Bug Combat gyakorlatilag nem más, mint az óvodából jól ismert kő-papír-olló digitális, körökre osztott változata nagyra nőtt, tápolható rovarok részvételével. És ha már extráknál tartunk, ne maradjon ki, hogy játék közben gyűjthetünk új bogarakat a multihoz, gyűjthetünk maszkokat Daxter pofijára (pl. hordhatja Jak arcát), valamint linkelhetjük az egész programot a PS2-es Jak X: Combar Racinggel mindenféle finomság unlockolása végett.

A játék irányításáról csak annyit, hogy teljesen kézre áll. Végre nem érezni, hogy hordozható konzolon játszunk, olyan, mintha egy Dualshock kontroller lenne a kezünkben. Érdemes megemlíteni az L és R gombok szerepét. Ezekkel a kamerát lehet forgatni, ami szerintem egy szuper megoldás, abszolút praktikus, bár olvastam olyan kritikát is, ahol pont ezt kifogásolták, mert valakinek kényelmetlen volt. Én annyira megszoktam, hogy alig bírtam a Daxter után az Apes Escape-el játszani, mert folyton a két hátsó gombbal akartam állítgatni a nézetet, holott azok ott másra valók. Két mondat erejéig említsük meg az audio-tartalmat. Itt semmi kiugrót nem találunk, leszámítva, hogy a játék gazdagon lett aláfestve mindenféle szövegeléssel. A zenék kicsit sablonosak, vérszegények, viszont Daxter hangja nagyon is eleven, pezsgő, köszönhetően Max Casella alakításának, aki már a korábbi részekben is szinkronizálta a vidám szőrmókot.

Összegzésképp újra csak azt tudom mondani, maradandó alkotás a Daxter. Sokáig emlékezni fogunk rá, még akkor is, ha szavatossága véges, s ha kettőnél többször talán nem érdemes végigjátszani. J&D rajongók és pályakezdő rovarirtók számára a jó szórakozás egyformán garantált, munkájuk gyümölcseként készüljenek fel sok humorra, néha egészen buja poénokra is (szőrös kisállat flörtölésére a méretes didikkel megáldott nőegyeddel). Valamint számítsanak egy új mellékszereplő (egy igaz barát, egy hűséges társ) felbukkanására, akinek a neve Tic, és akiről csak annyit árulok el, hogy származását tekintve b****, de találgatás helyett azt javaslom, inkább csekkolja mindenki a játékban, ha akar egy jót mosolyogni.

Stiletto

















PÁRATLAN MINŐSÉG

A játék grafikáját az eddig megjelent PSP címek közül legfeljebb a Wipeouthoz és a Ridge Racerhez tudom hasonlítani. Azoknak volt ennyire letisztult, kifinomult, sűrű, tömör, anyagszerű kinézete. A kifogástalan 3D környezethez (ami akció közben azért néha picit beszaggat) még hozzájönnek a szépen kidolgozott effektek, a fények, a páratlan színvilág stb. Külön-külön talán már láttuk mindezt, de így együtt, ennyire masszívan összegyúrva még nem találkozhattunk velük PSP-n. Főleg úgy nem, hogy szinte észre sem vesszük, mikor tölt a program. Mintha nem is lenne loading! Hihetetlen, mit alkottak a *Ready at Down* stúdiójában. Daxter figurájáról is volna mit mesélni. Megvilágítása és árnyéka dinamikus, animációja többfázisú. Mozgás közben még aranyosabb, mint állóképen, főleg ahogy futás közben szedi a lábacskáit és lobognak a fülei. Miközben szövegszerkesztőm képernyőjét nézem bután, várva valami értelmes gondolatra amit leírhatnék, újra meg újra bekapcsolom a PSP-t, s azon kapom magam, hogy már megint vagy negyed órája Daxterezek. Pedig egyszer már végigjátszottam. Igaz, csak 72%-ot jelez a mentett állásom, hiszen az 1000 darab összegyűjthető orb (piros tojás) közül csak 574-et sikerült felszednem. Nem mértem stopperrel, de körülbelül 10-12 órába telt a történet végére jutnom. Az összes orb felkutatásához, vagyis a játék 100%-os kipörgetéséhez kell – ügyességtől függően – úgy 20-40 óra. Magam részéről ezt a lehetőséget meghagyom a javíthatatlan ma-

MARTIN BELESZÓL!

Nagyon kellett már ez a játék a PSP gyűjteményembe... és a tiédbe is. Ütős, minőségi munka, megalkuvás nélküli, önfeledt szórakozás.

DAXTER

SONY / READY AT DOWN

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos, ad-hoc 2 játékos, 160kb

✔ ps2-es tartalom és grafika!
✕ csak a jól bevált platformer klisék, haven city kicsit kihalt

9 pont

576 KONZOL AKCIÓ!



Most hihetetlenül kedvező áron rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait. Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.

Az újságok megvásárólhatók valamennyi **576 KByte** boltokban vagy megrendelhetők:

Levélben:
(kérjük add meg: nevedet, pontos címedet, telefonszámodat)
Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24

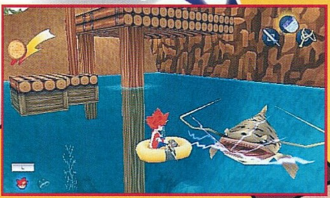
Telefonon:
369-2686 vagy,

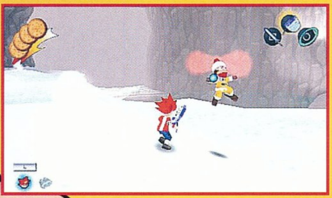
internet áruházunkban:
http://www.576.hu/kiadvany
(a megrendelt újságokat a DHL szállítja ki, szállítási díj: 999,-FT)

Az alábbi lapszámokból sajnos már nincs készletünk: 1998/02; 1998/09; 1998/10; 1998/11; 1998/12; 1999/01; 1999/05; 1999/06; 1999/10; 2000/01;

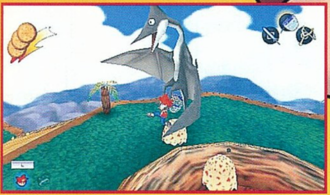
Figyelem!
Az akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes, az 1998-2003-ig megjelent újságokat külön már nem árusítjuk!

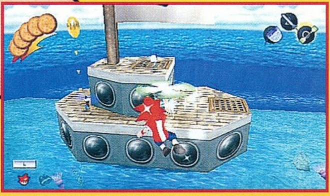












„Csak azoknak, akiknek ez bejön" – mondta Csipi a februári Konzolban az Ape Escape 3 recenziójának végén. Akkor még nem tudtam, miről is van szó pontosan, mert ugyan olvastam már régebben is AE játékról, de – szégyen vagy sem – mindeddig nem volt szerencsém kipróbálni. Ami késik, nem múlik, így miután e hónapban szépen végigjátszottam a Daxtert, lelkesen nekiláttam a majomfogdosásnak. Aztán jó nagyot koppantam. Elsőre egyáltalán nem jött be a game. De erőt vettem magamon, és fintorogva bár, de játszottam tovább, szép lassan magam alá gyűrve a százalékokat. Egyszer csak, úgy 15% környékén, mint egy varázsütésre, hirtelen megváltozott a véleményem. Megszoktam a játékot, rákaptam az ízére, s belém hasított a felismerés, mennyire profi koncepción alapul az egész. Hát persze... Hiszen a most tesztelt **Ape Escape: On the Loose** nem más, mint az eredeti, nagysikerű, még 1999-ben az egyes számú PlayStationre kiadott első rész konverziója!

A játék keretéül szolgáló történet szerint egy Specter nevű fehér majom szert tesz egy sisakra, amitől szuperintelligens lesz, majd felhasználva egy tudós által készített időgépet, majmokat küld vissza az időben, hogy változtassák meg az evolúció menetét a maguk javára, s természetesen az emberi faj kárára. Itt jövünk képbe mi, egy vörös hajú mangakölyök, aki szintén visszakerül az időben. Ha már úgyis ott van, a tudós bácsi és egy folyton klaviatúrán gépelő kiscsaj megbízzák, fogja el a szétszóródott majmokat. Mint arról Csipi is beszámolt februárban, az Ape Escape a maga idejében forradalminak számított azzal, hogy kimondottan a Dual Shock kontroller két analóg karjának használatára tervezték. Ballal lehetett irányítani a figurát, jobbal használni az eszközöket. Na, ennyiből egy PSP-tulaj már sejtheti, hogy itt valami gáz lesz, hiszen – mint azt minden hónapban kénytelen vagyok megállapítani – kedvenc handheldünkön csak egy analóg irányító van, vagyis fele annyi, mint amire általában szükség lenne. Az eredeti AE verzióban a jobb oldali karral minden irányba lehetett támadni, hálóval lecsapni stb. Jelen esetben kicsit más a helyzet. Itt három gomb (Négyzet, Háromszög, Kör) lett a nálunk lévő gadgetekhez rendelve, aminek az a hátránya, hogy mindig csak abba az irányba tudunk támadni, amerre éppen nézünk. Ez sajnos az eredeti metódushoz képest visszalépést jelent. Ugyanakkor könnyen hozzá lehet szokni, s végtére is nem tragédia, hogy azoknál az eszközöknél (pl. hulahoppkarika), amiknél az eredetiben körkörösen kellett mozgatni a jobb kart, most a megfelelő gombot kell ismételten nyomkodni.

A játék központi menüje a saját laborunk vagy időgépünk vagy valami hasonló. Itt lehet menteni, minijátékokkal játszani, na és persze küldetésbe indulni. A nagyjából 20 pálya 8 különböző földtörténeti korszakba lett rendezve (őskor, jégkorszak stb.), de persze nem innen tanácsos készülni töri órára. A továbbjutáshoz minden pályán adott számú majmot kell összefogni, amiben a már említett gadgetek lesznek segítségünkre. Legalapvetőbb eszközünk egy fénykard az önvédelemhez, s egy háló, amivel a majmokat tudjuk elkapni. Eszköztárunk idővel gyarapodik radarral, csúzlival, hulahoppkarikával, stb. Több tárgy lesz nálunk, mint amennyit éppen használni tudunk, úgyhogy rajtunk múlik, mikor melyiket rendeljük hozzá a fent említett gombokhoz. A játék elég hosszú, s szavatosságát valamelyest növelik a minijátékok is, amikből szám szerint négy van. Az első például egy snowboard verseny, amit egyszer jó volt megnyerni, aztán annyi. Szerencsére a minijátékokkal többen is játszhatunk multiban, úgy biztos izgalmasabbak.

A játék grafikájára lehet mondani, hogy sajátos vagy puritán, de azt nem, hogy csúnya. A PSP verzió közelebb áll a PS2-es második részhez, mint az eredeti PS1-eshez. Habár a Daxter után először ijesztően szögletesnek tűnt minden, később megláttam benne a szépséget, a sok színt és a mókás részleteket. Főleg a rengeteg ötlet tetszik a háttérben, pl. amikor hatalmas majomfej alakú jégszobor mellett megyünk el, vagy mikor egy dinoszaurusz bendőjében, a gyomorsavban úszkálva kell majmok után kajtatni. A gond nem is a látvánnyal van, hanem a béna kamerával. Sajnos eléggé bugos, gyakran rossz szögben áll be, pont azt nem mutatja, ahova ugrunk. Máskor meg átlóg a falon, zavaró belátást engedve a falon túli helységbe. Az L gombbal ugyan középre lehet rendezni a nézetet, és van lehetőség belső kamerára is váltani, de összességében kívánnivalót hagy maga után a kezelhetőség. A játék zenéje nekem bejön. Nem tudnám besorolni semmilyen műfajba, de olyan jó kis pittyegős, leginkább oldscool gamez hangzása van. A title-screen zenéje engem a ChuChu Rocket! dallamára emlékeztet, amit egyébként nagyon szeretek.

Minden jó, ha vége jó, én is belátom, hogy remek játék az Ape Escape, csak szerintem érdemesebb belőle az eredeti verziót beszerezni, mint ezt a korántsem tökéletes PSP változatot. Ám aki mégis emellett dönt, ő sem tesz rossz lóra, hiszen hibái ellenére is élvezhető és játszható verzió. Minden majom új kihívást jelent, egyenként rá kell jönni, hogyan lehet becserkészni, vagyis feladat van bőven. Amennyire furcsa és szokatlan eleinte ez a játék, a későbbiekben annál nehezebb letenni.

Stiletto

MARTIN BELESZÓL!

Szerintem az Ape Escape játékoknak az a titka, hogy nem szabad komolyan venni őket. Fut a majom, villog rajta a sziréna, ettől már kajak beröhögsz, dirr, fejen kúrod, jön a következő, anyád, ez elszökött, lézerkard, dirr, fejen kúrod, ez is megvan. Én mondjuk inkább PS2-n tolnám, de akinek csak PSP-je van, annak ez is megteszi.

APE ESCAPE: ON THE LOOSE

SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos, wifi 2-4, mentés 258kb

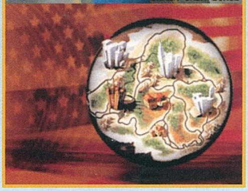
✔ eredeti ape escape a zsebben
× nem tökéletes konverzió

7 pont









Az ELITE óta tudjuk: kereskedni csak úgy lehet, ha pofátlan nagy haszonnal adunk túl az olcsón beszerzett portékán. A kalmárkodás roppant kifizetődő, ám veszélyekkel teli állás, különösen akkor, ha az ember fia-lánya úgy dönt, hogy kamionsofőrnek áll, hogy az Egyesült Államok végellláthatatlan autóútjait róva koptassa 16 kerekűjét, vigyázva saját testi épségére és rakományára: ám a helyzet bonyolódik, ha a tisztességes üzletbe bele próbál tenyerelni mind a maffia, mind a konkurencia, a cégtulajdonos mama pedig épp visszavonulását fontolgatja.

A **Big Mutha Truckers** kellemes hangulatú, remek alapötletű ám megvalósítása okán fájóan középszerű sorozat – a helyzet az, hogy első handheld inkarnációja is pontosan ilyen. A DS-re és GBA-ra megálmodott új epizód már első látásra is kitűnik pokolian erős vizuális körítésével – bár a DS, mint 3D-s platform eddig nem mutatta meg oroszlánkörmeit (ez majd a jelen iromány keletkezésének idején bemutatott Zelda DS feladata lesz), azt már a mellékelt képek alapján is leszűrheti a nyájas olvasó, hogy az erős Nintendo 64-es színvonalon mozgó megjelenítés finomságokkal kecsegtet a külcsínt illetően, ám a helyzet csalóka. Tény ami tény, bődületesen nagy, már-már GTA méretű a szabadon bejárható (!) terep nagysága, ám az irányításban és a navigációban jelentkező problémák miatt nem szólhatnak a fanfárok. A kamion lassú, nehezen kontrollálható járgány, a sűrű forgalom pedig garantálja, hogy a tanulóidőszakban egyik kocsiról a másikra pattanva haladjunk előre – a feltételes mód helytállóbb, az irányt jelző nyíl valamilyen anomália következtében pontosan azt mutatja, hogy merre ne menjünk: ritkán mutatja a helyes útvonalat, így pontosan a játék lényege vész el, melyet a főmenüben megbúvó, időre menő apró küzdelmek képesek úgy ahogy pótolni, nem sok sikerrel. Sajnos a dolgot tetézi, hogy szállításról lévén szó a parkolás elképesztően fontos procedúra, melyet sikerült olyan mértékben elbaltázni, ami ténylegesen élvezhetetlenné teszi az egészet – milliméterre pontosan, megadott pozícióba állva fogadja csak el a gép a műveletet, mely az időre menő misszió okán roppant botor dolog volt ilyen formában megvalósítani.

Szépnek szép, ám ez ezúttal sem bizonyul elegendőnek. A Big Mutha Truckers az említett hibák miatt gyakorlatilag élvezhetetlen, pedig az alapelképzelés remek, a bődületesen nagy terep számos izgalmas apróságot rejthetne magában, kár, hogy az alapjaiban hibás navigáció és az irányítás minden pozitívumától megfosztja az alanyt.

Wilson

BIG MUTHA TRUCKERS

ZOO DIGITAL / RAYLIGHT STUDIOS

MÁS VERZIÓ: PS2, X, GBA, GC

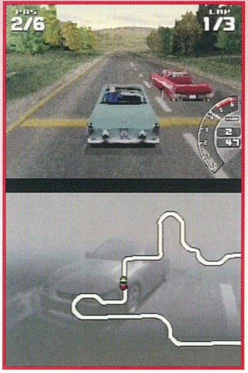
grafika:	kiváló
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 Játékos

✓ kiváló látványvilág
× nehézkes irányítás

4 pont







A kritikus kaján vigyorral az arcán, szemüvegét orrnyergén feljebb tolva veszi kézbe a **Ford Racing 3** dobozát. A laminált hátlapon szereplő screenshotok szépek: a stílus képviselőinek atomkatasztrófa sújtotta övezetének képei azonban egyre előrébb tódulnak a szürkeállomány hátsó feléből az idegpályák szövevényes hálóján. A kritikus tudja, szinte érzi a zsigereiben, hogy mire számíthat, a bekapcsolást követően pedig meg is győződik az igazáról. A Ford Racing 3 nem váltja meg a világot, nem ad hozzá semmit ahhoz a borzadályhoz, amit autószimuláció címén eddig a platformon látott.

Katasztrofális – ezen öt szótagból álló jelző tökéletesen bemutatja a mű által kínált élményadagot. Hiába az impresszív, 25 vezethető jármű – felölelve a Ford autógyár több évtizedes történetének összes nevesebb darabját, gyakorlatilag az offroad kategóriától kezdve egészen az egyedi darabokig – a tíz játékmódusz, a 14, több részre osztott bajnokság és a masina képességeihez mérten erős, ám megbocsáthatatlanul statikus látványvilág. A vezetési modell pontosan olyan borzalmas, sőt, talán rosszabb, mint amit a Namco felmutatott a Ridge Racerrel: a helyzet az, hogy az idő előrehaladtával egyre szégyenteljesebb egy 15 évvel ezelőtt nívósnak számító rendszerrel előrukkolni egy ilyen platformon: mobiltelefonon még életképes a koncepció, de sajnos handhelden már több sebből is vérzik. Az irányítás kételű penge, hol kézre áll és jól kontrollálható a járgány, hol pedig idegölően kényelmetlen, az autó csúszkál, az ellenfelek hátsójához érve bemutatja az instant fékezés mágikus misztikumát, a falat súrolva pedig a vidámparki dodzsem élményét. Mesterséges intelligenciáról nem beszélhetünk, a gépi ellenfelek egy előre meghatározott utat követnek, arról letérni nem fognak, hibázni nem hibáznak, így hiába tündöklünk az első pozícióban, a mezőny bármelyik másodpercben rámászhat a torkunkra. Mondanom sem kell, az érintőképernyő szerepe ezúttal is a sallangot mellőző térkép megjelenítésében kimerül, a hangszekció pedig ezúttal is a NES korszak prüntyögésének repertoárjában éli ki magát.

Sem pénzt sem időt nem érdemes pazarolni a Ford Racing 3-ra, hiszen hiába a látványvilág és a benne rejlő tartalom, ha egyszerűen nem élvezetes a vezetés, a versenyzés ilyen csökevényes megvalósítása 2006-ban bizony igen kellemetlen a fejlesztőcsapatra nézve. Kedves kiadók, tisztelt üzleti tanácsadók: kérem vegyék már észre, hogy anyagi erőforrásaikat inkább a platform kiaknázásába öljék és ne rúgjanak bele többet sem ebbe a stílusba, sem a gépbe – tessék shootereket, szerepjátékokat fejleszteni, ne ilyen a Taigetosz tetejére való szemetet.

Wilson

FORD RACING 3

EMPIRE

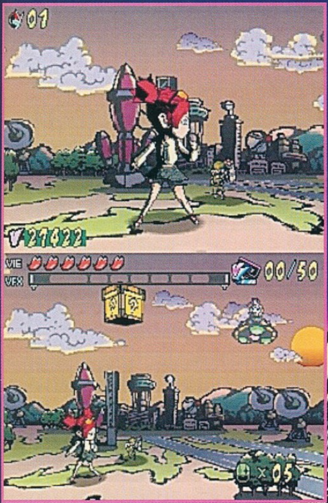
MÁS VERZIÓ: PS2, X, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	közepes
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

1-4 Játékos

✓ kellemes külső
× túlkoros vezetési modell

3 pont

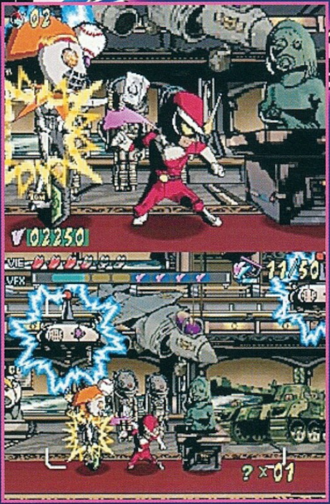




A mondó vagyok, hogy a Final Fight, a Street of Rage és a Double Dragon óta egyszerűen nem született decens beat 'em-up: sem a két dimenziós generáció végén, sem az újhullámos 3D-s korszakban. Próbálkozások persze akadtak, a Harcosok Klubja által populárissá tett, urbánus környezetbe helyezett „street fighting" nyomvonalán az elmúlt időszakban számos bátor jelentkező haladt végig – nem túl sok sikerrel. Talán a kohézió hiánya, a mesterkélt hangulat vagy az elemek összessége vette el a siker lehetőségét: ezt nem tudom, abban azonban biztos vagyok, hogy az eredetileg a Capcom Five-ba tartozó, a Gamecube mérsékelt sikeréből fakadóan végül multiplatformmá avanzsált **Viewtiful Joe** (mostanra már széria) karneváli külseje alatt ott lapult a forradalom lehetősége, egy végzetes vonzalom esélye, a stílus megreformálásának determináltsága. A *Clover Studio* jól indított, ám az egyre nagyobb mértékben zuhanó színvonalú folytatások újításért kiáltottak: a DS inkarnáció gyakorlatilag nem tesz hozzá semmit a formulához, jó tanulóhoz méltóan mondja fel a leckét, ennek ellenére mégis impresszív, kiváló játék – paradox módon az értékelő dobozban szereplő szám nem ezt mutatja: el is árulom miért, a Kaplan által adományozott tesztpéldányt boncolgatva.

WANNABE SUPERHERO

A **Double Trouble** helyszínéül ezúttal nem a hollywoodi álomgyár stúdióit és a mozivásznait, hanem a való világot választotta, így Joe szuperhéroszból átlagpolgárra avanzsál, a bevezető animációtól számított két percig, míg ki nem derül, hogy speciális képességeit egy különleges kamerának hála itt is bevetheti, így azon mód neki is áll, hogy kiporolja az opponensek alfelét. Azonban az a szomorú helyzet, hogy sztori megértéséhez egyrészt a Viewtiful Joe széria mély ismerete, valamint tág fantázia szükségeltetik – az átvezető jelenetek roppant szétszórtak és kaotikusak, ám ha őszinték akarunk lenni, be kell, hogy valljuk: az eddigi epizódok sem a háttéranyaggal taroltak, hiszen a középpontban ezúttal és a végelláthatatlan pofozkodás áll, annak minden bájával és problémájával. Azokból pedig sajnos van bőven, a borzalmasan szájbarágós tutorial végigvánszorgása után is érthetetlenül áll az ember a géppel kezében, hiszen sikerült olyan – misztikus okokból eredeztethető – bonyolult irányítást kerekíteni, melybe bizony még a legelvetemültebb hardcore gamernek is beletörik a bicskája. A d-paddal történő mozgást igen gyorsan megszokja az ember, az egy ütés- és egy rúgás gombbal sincs különösebb probléma: a bajok akkor kezdődnek, ha komolyabb szituáció van kialakulóban, ahol szükség van Joe időlassító- és egyéb speciális képességére, mely a két flipperrel aktiválható – ez így összesen már önmagában teljes koncentrációt és két jól megtermett kart kíván, ám ekkor jön a képbe az újdonságnak beharangozott érintőképernyős procedúra, melyhez már a stylus is kell: bizony jó lett volna mellékelni a játékhoz





egy harmadik kezet vagy egy grátisz polipot. Utóbbi featúra esetén ne tessék komolyabb dolgokra gondolni, az alsó kijelzőnek kontroll szempontjából minimális szerep jut, gyakorlatilag csak az elvétve megtalálható logikai feladványok, illetőleg a fejezetek végi nagyobb bossoknál jut szóhoz az úgynevezett „Scene Splitting"-nél, ahol a képernyő nemes egyszerűséggel kétfelé szabdalható, mellyel vagy a teljes helység, vagy a kiszemelt objektum / élőlény nyeshető ketté.

Nem mehetünk el szó nélkül a Double Trouble által nyújtott fergeteges külsőségek mellett, mely mind technikailag-, mind hangulatában ver mindent ami eddig handheld platformra megjelent. A szériához igazítva ezúttal is a cell-shaded effekt dominál, a képregényes hatás maximálisan átjön, az elemek szinte lemásznak a két képernyőről, az egész egy sajátságos színkavalkádban lubickol, ráadásul annak ellenére, hogy az akció egyszerre mind a két kijelzőn folyik, képfrissítési problémának nyoma sincs: ilyen részletesség mellett ez meglepő és üdvözlendő. Azonban hiába ez a bivalyerős pozitívum, ha a tényleges játékélmény számos – fentebb ecsetelt – problémával küszködik. Lehetett ez volna sokkal jobb, kényelmesebb is, hozzá is adhatott volna a már bejáratott frázisokhoz, de nem tette: talán majd a folytatás!

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Hogy őszinte legyek, én inkább fizetnék ki tizenkétezer forintot egy olyan DS kazettáért, amin rajta van tökéletesen emulálva a Double Dragon, vagy a Golde Axe mindegyik része, mint ezért a baromságért. Meg ne vedd!

VIEWTIFUL JOE: DOUBLE TROUBLE

CAPCOM / CLOVER STUDIO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

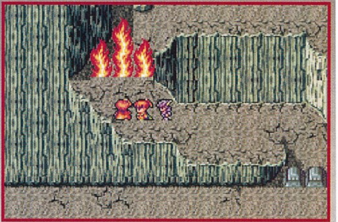
grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos

✔ kifogástalan uj atmoszféra
× kiforratlan irányitás

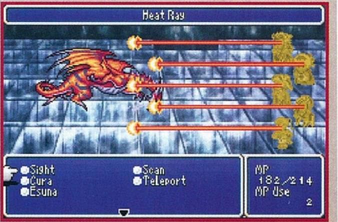
7.5 pont











A Final Fantasy negyedik epizódja olyan kitűnő alkotás, mely nem illik bele a videojáték fogalmának klasszikus definíciójába. Több annál, sokkal: epikus méretű, soha nem látott izgalommal teli 16-bites formába öntött *dráma*. Egy olyan evolúciós lépcsőfok, amit generációjának többi képviselője csak elfoglalni, de kvalitásainak jelentőségét (és nem az általa keltett összhatást!) tekintve felülmúlni nem tudott: igaz ugyan, hogy az FF Saga a hatodik epizódban teljesedett ki, ám korántsem rejtett magában olyan elemi erőt és innovációt, mint az első Super Nintendo-ra megálmodott epizód – természetesen ez mit sem von le értékéből. Most itt állunk, a Gameboy Advance életciklusának végén, egy olyan műremekkel, ami 15 esztendővel ezelőtt jelent meg – és még mindig csak ámulunk.

KRISTÁLY KRÓNIKÁK

Habár az FF sagánál a vízválasztónak számító hetedik epizód megjelenésével vált a sorozat védjegyévé a soron következő részekre jellemző egyedi történet, univerzum és karakter felépítés, a NES és a SNES korszakban sokkal erősebb kapocs volt a „folytatások" között. Az FFIV ezúttal is a négy elemi kristályhoz tartozó mítoszhoz tartozik. Főhőse a fekete lovag Cecil, a Baron birodalom légierejének kapitánya, aki karrierjére csúcsára érve királya parancsát megkérdőjelezve veti le magát a ranglétra Taigetoszáról: villámgyors lefokozása és lótifuti feladatának kiosztása után rövid úton leesik neki a tantusz az uralkodó háta mögött formálódó gonosz hatalomról – az uralkodó attitűdjének nyilvánvaló változása mögött álló okok felderítése lesz héroszunk életcélja és drámai kalandjának fő célkitűzése, melynek során számos hű barátra és jó szolgálóra lel, jó pár komolyabb rosszaság megismerése mellett. Természetesen a helyzet rohamos változtatása számos nem várt fordulatot és meglepő csavart ered-



ményez majd az elsőrangú történetben, mely bár nem annyira epikus és nagyra törő, mint a későbbi folytatások, de még ennyi év távlatából is izgalmas és jól felépített konstrukció.

Az FFIV több szempontból is szakít a tradíciókkal, egyrészt a fentebb ecsetelt háttértörténet, másrészt a játékrendszer okán. A stílus hasonszőrű képviselőitől eltérően a kompánia – és különösen Cecil – már alapállásban is tapasztalt, veterán harcosokból áll, ráadásul az egyes szereplők közti szövevényes kapcsolathálót a lehető legbarátságosabb módon, rövid szekvenciákra osztva taglalja, így búcsúzva el a 8 bites korszak pléhlemezből összetákolt kétdimenziós szereplőitől, bemutatva ezzel az összetett karakterkészítés mikéntjét. Ezt pedig rendkívül jól teszi, ráadásul jó pár üdvözlendő újdonsággal feldúsítva a kissé koros rendszert: mind közül a legkedvezőbb elem az instant mentés lehetősége, mellyel egyfajta – az újbóli bekapcsolásig érvényes – készenléti állapot hozható létre, így az FFIV igazodik a handheld platform által megkövetelt gyors játéktempóhoz. Ezen felül drasztikusan javult szereplők portréja, a menürendszer és a fordítás minősége is, mely immáron irodalmibb, akkurátusabb dialógusok rengetegét zúdítja a képernyőre. Komolyabb összehasonlítással az is nyilvánvaló válik, hogy a színskála jelentős javításon esett át, így az FFIV – bár alulról nyaldossa a SNES képességeinek határát – roppant szép, látványos és bestiális. Egyedüli szívfájdalmam a hangszekció esetén, egész pontosan a Gameboy Advance által nyújtott hardveres korlátokban rejlik: sajnos Uematsu maestro klasszikus dallamai kissé torz, néha fülsüketítő formában szólalnak meg, destruktív hatást érve el ezzel az összhatást tekintve, jelentősen rontva a mű esztétikai értékét.

A Final Fantasy IV GBA inkarnáció az eredetihez hű, gyakorlatilag tökéletes átirat, mely egyedül csak a hangszekció által felmutatott gyermekbetegségekkel küszködik. Egy klasszikus korszak kissé megkésett hírvivője, mely mind a nosztalgiára váró hardcore réteget, mind a JRPG-vel mint stílussal csak most ismerkedők igényeit kiszolgálja. Remélhetőleg a hátralévő epizódok kissé sebesebb ütemben érkeznek, különösen gondolva itt az FFVI régóta esedékes portjára, valamint a DS exkluzív és teljes három dimenzióban pompázó FFIII-ra: ez azonban a jövő zenéje, most örüljünk annak, amink van.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Ez tényleg durva jó! Remélem a következő Final Fantasy a hatos lesz, és DS-re érkezik, ahol a menükben alul az érintőképernyőn tudunk majd pakolgatni.

FINAL FANTASY IV ADVANCE

NINTENDO / SQUARE-ENIX

MÁS VERZIÓ: PS, SNES

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1 Játékos

✔ kiváló átirat
× gyenge hangszekció

9 pont











A „Tales of" sorozat az elmúlt évek JRPG termésének egyik legkelendőbb, legaktívabb szériája – bár gyökerei nem nyúlnak olyan régre, mint a Final Fantasy saga, ez mit sem von le a Namco portékájának értékéből. A **Tales of Phantasia** GBA verziójának megjelenése fontos esemény – bár a SNES-es eredeti 1995 márciusában megjelent a szigetországban, hivatalos angol fordítása 11 évet váratott magára, nem beszélve a handheld változatról, hiszen Japánban már az is jó pár esztendeje a piacon van. A szomorú helyzet pedig az, hogy az eltelt idő alatt mit sem változott ez: a GBA inkarnáció sajnos nem pont olyan, mint amilyenre számítottunk.

ELFELEDETT LEGENDA

A Phantasia története Cress, az ifjú vadász körül bonyolódik – legjobb barátjával a közeli erdőben bandukolva fejlesztik képességeiket, ám hazatérve borzalmas kép tárul a szemük elé: szüleiket és a falu lakosait leméslárolták, a települést a földig rombolták, ráadásul a hőszunk nyakában lógó titokzatos nyakékről kiderül, hogy egy időtlen gonosz lapul benne: a rosszfiúk persze ráteszik a kezüket. Epikus kaland, parádés csapat, töménytelen harc – minden, ami a JRPG masszához szükséges. A sztori ennek ellenére fordulatokban bővelkedő, kiváló és tartalmas hátteret nyúl, kár, hogy fájdalmasan döcögősen halad előre, komolyabban beindulni pedig csak a játék felétől fog: akkor viszont nagyon. Azonban odáig eljutni nem lesz sétagalopp, a Phantasia érezhetően 16 bites, kissé megkopott RPG, több szempontból is. Sajnos az elvállalt missziókról gyakorlatilag nincs szöveges információ egyetlen menüben sem, így a következő feladat, objektíva megtalálása csupán a szerencsén vagy pokolian jó memórián múlik – a véletlenszerű csaták végelláthatatlan sora pedig néha fájóan megtörik a játékmenetet, bár a Tales of szériára jellemző egyedi, valós időben zajló harcrendszer mindig tartogat meglepetéseket, mely pontosan emiatt erősen akcióorientált, változatos ütéseket és egyéb mozdulatokat felvonultató szisztéma, nehezen előcsalogatható és megtanulható láncokkal, automatikusan segédkező bajtársakkal, speciális mozdulatokkal – sajnos azonban az első néhány óra után kissé monotonná és unalmassá válik a pofozkodás. Pedig a Phantasia bizony nehéz, néha pokolian kemény, a tápolást előnyben részesítő kaland ebből fakadóan hosszú - a produktum rendkívül tartalmas és a maga nemében szép: igaz, utóbbi a GBA portolás során jelentős csorbát szenvedett. A SNES-es eredeti gyönyörű, klasszikus megjelenítésének esszenciája elpárolgott a tégely felnyitásakor: az egész kép egyfajta elmosottság érzését kelti, minden homályos és fakó, a látványt színesítő apróságok – a levelekről hulló fák, a halakban bő kis csergedező patakok – erős minőségi rontáson estek át, a hang pedig egyenesen borzalmas. A kevéske szinkron abszolúte jellegtelen, az adott szereplőhöz nem illő hangon szólal meg, a zenei aláfestés pedig a GBA limitált hardvere miatt kissé rikító, kissé idegesítő, de legalább egyedi. A fordítás során is érdekes anomáliákra lelhet a rajongóközönség, jó pár karakter nevet váltott, néha értelmetlen logika szerint.

MAGYARÁZOM A BIZONYÍTVÁNYOM

Mindent összevetve a Tales of Phantasia egy kiváló, stílusán belül mérföldkőnek számító RPG, ám a GBA formátummá transzformálás során csorbát szenvedett az összkép. Egyrészt a fentebb ecsetelt technikai problémák okán, másrészt a döcögős játékmenet miatt, azonban nem mehetünk el szó nélkül azon csöppet sem elhanyagolható tény mellett, hogy ez az első hivatalos angol nyelvű változata a sorozat nyitányának: az összkép teljessé tételéhez azért azt is vessük a papírra, hogy a mérföldekkel szebb és hangulatosabb SNES verzióhoz létezik 100%-os, a szereplők elnevezésével kevésbé hadilábon álló rajongói honosítás, ékes angol nyelven: ha épp nincs kéznél egy GBA, az is megteszi!

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

A játék egyedüli ereje az, hogy ennyi év után végre kijött angolul, és ez sok rajongó fejét (persze nem a mi Wilsonunkét) megzavarhatja. A portolás egy sz*r, és ott a boltokban a Final IV, ami ennél ezerszer jobb. Kizárólag gyűjtőknek.

TALES OF PHANTASIA

NINTENDO / NAMCO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos

✔ elfeledett gyöngyszem handheld formában
× megkésve, kissé kopottasan

7.5 pont

Odi et amo – Gyűlölök és szeretek

Valamikor még az időszámításunk előtti időkben történt... ültünk a tűz mellett, a biztonságot adó barlang mélyén, Zolee, a 576 KByte néhai legendás főszerkesztője, meg én. A harcosok még nem tértek vissza legutolsó vadászatukról, a nők és gyermekek valahol kint, a szabadban bogyókat és füveket gyűjtöttek, így teljes volt a csend, csak a magukat a hőség égető erejének megadó faágak sercegése hallatszott. A sziklába vájt tágas menedék falára gondos ujjak által festett rajzok megelevenedni látszottak, ahogy a pajkosan ficánkoló lángnyelvek kacérkodtak az árnyékokkal. Zolee, a bölcs, akit egyébként soha semmi nem tudott kihozni a sodrából, most gondterhelten ráncolta homlokát, ahogy egy kőtáblát tanulmányozott, amire ákombákom rovátkákkal valaki üzenetet vésett számára.

– Hogy az isten ****** meg az ilyen ****** ********, az ember kiteszi a szívét-lelkét nekik, de ezeknek semmi sem jó, hát mindig vagy egy *****, aki belém tud kötni valamivel? ***** *** * ***** ************ ****!

Pedig nem történt semmi különleges; semmi olyan, ami előtte ne történt volna meg számtalanszor, és ami még számtalanszor meg ne történne a jövőben is.

– Ne terheld elméd gondokkal, barátom – mondtam neki – majd nagyot kortyoltam a kellemesen bizsergető titkos varázsfőzetből. Amit csináltál, jó. **Martin**

Mindenkinek nem tehetsz a kedvére.

A magam részéről azon vagyok, ha mindenkinek nem is, de az lenne a jó, ha minél több olvasónak örömet tudnék szerezni. Ehhez nem ártana tudnom, mi az a dolog, amit a *legjobban* szerettek az 576 Konzolban, és mi az amit a *legkevésbé*. Az lett hát áprilisi kérdésem.

Szóval akkor kezdjük a fikával: a nagy port kavart Goldeneye: Rogue Agent teszt után következő hónapok Csevegői finoman szólva is nem tetszettek. Nem igaz, hogy ennyit kell vergődni azon, hogy a Csipinek mekkora a TV-je. Nekem lejött, hogy a feledhetetlen összeröffenésekről beszélt, aminek egyik fénypontja a Goldeneye volt. Én is nagyon sokat lehúztam előtte haverommal az N64-e előtt. De úgy látszik, hogy sok embernek csak az esett le, hogy a Csipi hú de gazdag... Mindegy. Ami tetszik:

1.: A Dzson. Ő a kedvenc teszterem, nem (csak :) azért, mert PS2 fanboy. Hanem azért, mert amennyi poént őt latba fektet, már olvashatóvá teszi a cikkeit, függetlenül attól, hogy jó e a gáma, avagy sem.

2.: A hangvétel. Nem szeretem, ha lemagáznak egy írásos sajtóműben, éppen ezért is jó a Konzol, mert szinte ismerősnek érzem magam, ha olvasom, ez most lehet, hogy hülyén hangzik, de nekem ilyen érzésem van. Főleg az ún. mesélős tesztek jönnek be nagyon.

3.: A szenvedély. Azzal a szakértelemmel, rajongással, hozzáértéssel, rengeteg információval, amivel a Veres Miki írja a tesztjeit, lenyűgöző, a szememben ő a legjobban író tesztelő, nem kétséges.

4.: Martin. Őt szerintem nem kell bemutatnom. Ő nélkül a lap nem az lenne, ami. Az E3 beszámolói nagyszerűek, nem értem, hogy itt is sokaknak az jön le, hogy ez a fickó dorbézol a cég pénzén, aszt' leírja a pórnépnek, hadd fájjon a szíve. Nem így van! Próbálja áthozni a feelinget, azt az atmoszférát, amivel a repülőút telik stb. És az az átélés, amit sok tesztjében érezni, főleg a régebbiekben (Primal) nagyon hangulatossá teszi az egészet, úgy ahogy van. Csak a „Martin beleszól" rubrikák okoztak nekem néha pillanatnyi agymenéseket, de nem volt vészes, különösen a „Mikor lesz már XY Kart"-os szösszenetek tetszenek. **Raven**

Sok, a Konzolhoz „hasonló" lapot vettem már, de egyiket sem bírtam / bírom annyira, mint a Megszállott Játékosok Magazinját. Ez valami más, valamiben kiemelkedik és ezzel most nem nyáladzok, ez normál pozitív vélemény. A tesztelők egytől-egyig tehetségesek, de az az igazság, hogy Krisz és Balu cikkeibe kevésbé tudom beleélni magam, úgy vélem még nincs saját kialakult stílusuk. Az újság szép, tökéletesen megszerkesztitek, de néha akadnak képhibák, mint pl.: a Black tesztnél is. Lehet, hogy ez már többször is előfordult, de nem vettem észre, szerintem abszolút nem feltűnő (számomra legalábbis nem az). A rovatok is ötletesek, kedvencem a Játékterem Történelem, és a Csevegő is újra hozza a varázsát. Ha van valami amit nem szeretek az 576 Konzolban, akkor az csupán annyi, hogy Martinnak sok a dolga, ezért nincs ideje írni, és még az is, hogy nincs több Big in Japan. **Bandee**



Szóval a mit szeretek a Konzolban kérdésre egyszerű a válasz: az általában hzx által elvégzett fejtágítást és néha egy-egy tesztet és a tesztelőket természetesen.

Az, hogy mi nem szeretek az 576 konzolban az már többpontos kifejtést igényel:

a) A Csipi féle GameCube és Nintendo DS teszteket, aki akkor is szidja a hardvert, amikor a játékot dicséri.

b) A különböző pontozást (pl. Dzson könnyebben rádob egy játékra egy nyolcast, mint mondjuk Dae)

c) A mostanában *szerintem* gyengülő színvonalat. **Rosti**

Mi az, amit a legjobban szeretek benne?! Fogós kérdés, mondhatnám azt is, hogy nincs más, ami ebben a formában nem teljesen relatív. Inkább úgy fogalmaznék, hogy nincs más normális hangvételű / barátias légkörrel rendelkező lap a Konzolon kívül. Én szeretem a Konzolban, hogy a tesztelő szavai, legyen az akárki, sokszor a szívemig hatolnak, és lehet nem is a magáról a játékról leírt véleménye, hanem egy-egy momentum, egy élmény a játék kapcsán. Szeretem, hogy olyan profik tesztjeit olvashatom, mint Csipi, Vega, Dzson, Miki, Martin, Liquid, stb... (Jobbára mindenkit idesorolhatnék)

Nos lássuk: Mi az, amit legjobban nem szeretek benne?! Viccesen hangzik, de nem tetszik, hogy T. főszerkesztő úr mostanában nem szándékozik annyi tesztet írni, mint annak idején. Nem akarok személyeskedni, neki is biztos vagyok benne, hogy megvannak a maga dolgai- és gondjai, de én kifejezetten örülnék neki, ha legalább 1-2 havonta rászánná magát egy nagyobb hangvételű játéktesztre. Nekem az ő tesztjei sokat jelentenek. Nekem ilyen karakterszám, meg „egy oldalas képhalmaz" problémáim abszolút nincsenek, szerény véleményem szerint nem veszít az újság az értékéből. Az árával is megvagyok elégedve, vagy legalábbis megkell, hogy legyek, mert a minőségnek ára van, különben is hadd ne soroljam mit kapok ennyi pénzért... **domebacsi2.0**

Mindig izgalommal tölt el, amikor a kezembe adja az újságos néni az új 576 Konzolt. Az interneten mindig nézem, megjelent-e, de azt nem, mi lesz benne. Mindig Martin köszöntőjével kezdem. Ez a kedvenc részem. Röviden összegzi, mi történt, mit érdemes olvasni, vagy éppen egy humoros beszólással fejezi ki véleményét. Ezek után végiglapozgatom az újságot. Van egy-két uncsi oldal, de általában egy tömör gyönyör az egész. Imádom, ahogy írtok. Szeretem végigolvasni a cikkeket, mert tele van élményekkel. Van benne, valami személyes is. Nemcsak az száraz értékelés, hanem az, hogy mit éreztek, miközben játszottak vele. Ez szerintem a legjobb az egész 576 Konzolban. Az első betűtől az utolsóig élvezem. A „Martin beleszól" kockákat össze kéne gyűjteni, és aranykeretben kitenni egy múzeumba. A címlap. Mindig valami zseniálisat dobtok össze.

És most jöjjön az, ami nem tetszik. Gyorsan vége van. Olvasom, cipelem magammal, egyszer csak azt veszem észre, nincs több oldal, elfogyott. És ilyenkor elszomorodom, még egy hónap. Ez az egyetlen rossz dolog. A többi arany. És ezt nem sok újságra mondhatjuk el. **Marci**

Amiért szeretem az 576-ot, azok a következők: Játékszenvedély, odaadás, friss információk és nem utolsósorban a mindig színes és élvezetes játéktesztek! Mint az már köztudott, egy tehetséges, összeszokott brigád dolgozik az újságnál és ez garancia arra, hogy minden 1-es számban lesz valami nagy dobás, valami+dolog a tesztelők és a főszerkesztő részéről! De ha az adott hónapban, nincsenek is olyan mega stuffok, amik megütnék legalább a 9-es ponthatárt, akkor is nagy élvezettel olvasom a teszteket és ez a teszterek tehetségében mutatkozik meg, mert még az 1-2:pontos játékokból is képesek kihozni (mint ahogy a Martin is mondta): egy olvasmányos, szórakoztató, humoros és interaktív cikket, ami meghatározza az egész újság színvonalát! A tesztelők, mindig csakis a játékosok érdekeit nézik és aszerint próbálják megírni a cikkeket! És ami még nagyon nagy, pozitívum az

újságban, az a 10-pontos game-ek re való (úgymond) „felkészülés", ami mindig az adott hónap 1-ik nagy dobása! Mindig élvezettel olvasom, hogy „xy" tesztelő már mennyi ideje várta, hogy végre a kezében foghassa a játékot és játszhasson vele, aztán megírjon róla egy bitang jó tesztet!

Teljes mértékben megvagyok elégedve az újsággal, kivéve egyetlen egy dolgot: ez nem más, mint a 2-oldalon elterpeszkedő retro-játékoknak a képei (ami remélem, csak a „játékhiány" miatt volt az újságban). **Junior**

Hogy mit szeretek az 576 konzolban? A hangulatát, a stílusát, azt, hogy mindig benne van, aminek benne kell lennie, a „Martin beleszól"-t, az értékelési szempontokat, a posztereket, azt, hogy nem drága...

Hogy mi az, amit nem szeretek benne? Háát az igazat megvallva néha van 1-2 teszt, amivel nem értek egyet... de ez fordítva is igaz, mert vannak olyan tesztek is, amiket nem lehetett volna jobban megírni, mert annyira jó! **Lapátfül**

Sok minden van, amit szeretek benne, de kevés dolog, amit nem. A legjobban talán a jól megfogalmazott játékteszteket szeretem, tényleg bemutatja a játékosoknak a játékot töviről-hegyire, és minden lényeges dolgot megtudhatunk belőle. (Nem utolsó sorba a ti véleményeteket róla, hisz az sok mindenkinek számít)

Na jöjjön a feketeleves. Nekem ami a legjobban nem tetszik, az a Cool-Túra rovat. Valamiért nem passzol szerintem az újság stílusához. Biztos sokan szeretik, mert végül is jó dolog, de az nem megy a videojátékokhoz szerintem. **Mucsi**

1 – A tesztek hangulata, a korrekt leírás és a megbízhatóság. Az újítások is bejönnek általában. Nagyon szerettem Big / Antaru írását Japánról, sok érdekes dolog volt benne. Kár, hogy már nincs, helyette lehetne hasonló (máshonnan is).

2 – Talán csak annyi, hogy a poszter a csalókódok alatt van, így ha az ember ki akarná szedni (egy haveromnak szoktam odaadni), akkor szenvedni kell vele a ki-be rakosgatással. A régebben előforduló zavaró háttér az írott résznél szerencsére megszűnt. **bandage_520**

Az 576 Konzolmagazin kezdetben egy remek újság volt, ma már a szememben kinőtte magát a remek jelzőből, és életem kötelező részévé tette létezését. Miért? Mert a tesztelői az újságnak rendes hús-vér emberek igazi jellemmel, nem pedig kocka félig gép élőlények, akik azt hiszik magukról, hogy ők tudnak mindent. Mert az újság tele van poénokkal, még ha nem is direkt, és amikor egy-egy jobb beszóláson képes vagyok perceket nevetni, már megérte megvenni az újságot. Az 576 Konzolt körbejárja számomra egy egyéni varázs, egy hangulat. Nehéz megfogalmazni micsoda.... de talán nem is fontos. A legjobban azt szeretem az 576 Konzolban, hogy nagyszerű emberek szerkesztik, és képletesen szólva mindig az „ütőerükön tartják az ujjuk" az olvasóknak. Mindig tudják mit akarunk, és a lehető legjobb módon meg is valósítják. Az az újság nemcsak létezik, ez velünk él és lélegzik, hozzánk idomul, persze ha nem jön egy elmebeteg állat aki mindent tönkretesz az elégedetlenkedésével.

Mit nem szeretek a konzolban.... huha! Na ez az a kérdés amire nehéz válaszolni. Talán nem értek egyet minden cikk értékelésénél és elemzésénél, de ez nem hiba, hisz ahány ember, annyi féle gondolat. Na jó... Martin apu irreálisan keveset tesztel! :) Tudom, ő a főszerkesztő, van épp elég dolga, tessék elrakni azt a pillangókést... :D **Corrupt Vergil**

...szóval elképzeltem Martint egy unalmas csütörtöki délután, amint emailjeit meg a fórumos hozzászólásokat olvassa. „Sok a betű, kevés a betű, kicsi a kép, X szarul ír, Y-nak nagy a pofája, ez egy gagyi játék, minek teszitek be, legyen több el, kevesebb az, nemisteggyátokmiazalyátékkonzolratöketlenekmertnekemazunokatesómmindentmegírosztlyáccomegésznapéntudommiajó...". Túl a harmincon, de még innen a negyvenen, immáron lassan képtelen a kényszeredett kompromisszumokra, gondol egyet és cselekszik... Játék kell? Itt van! Asszed' a Sony meg az Microsoft fingta elő a játékokat? Tévedsz! Élmény kell? Az is megvan! Tudod te mit beszélsz, öcsém? Ezt kapd ki! Nem tetszik a dizájn? Tehetsz egy szívességet!

...és ezzel odakúr egy „k" nagy pixelorgiát két oldalra. Majd' teljes életnagyságban élvezhetjük régmúlt idők nagy játékait, amikor a kocsma füstjében bújtak meg mai hőseink ősei. Egy kép többet mond sok ezer karakternél... Mit szeretek legjobban a Konzolban?

Hogy ott legalább tudják, mitől döglik a légy... **GeeFunk**

Kezdem azzal, ami bejön az 576 Konzolban. Jó hogy olyan nagyász tesztelők írják, akikről tényleg lejön, hogy otthon vannak a konzolok világában. Frankó olvasni a teszteket, még egy full fos game-ről is pöpec cikket hoztok össze. Nem dumáltok mellé, ha egy játék gané, akkor arra minden szépítés nélkül odaírjátok, hogy sz*r. Korrekt. Annyit rólatok: ha azt írjátok egy játékra, hogy ott van a toppon, akkor én azt tuti beszerzem.

Rossz benne, hogy nem napilap. Vagy legalább hetilap. El bírnám viselni. :) A másik meg az, hogy nem kötelező olvasmány. 5 újságot vettem mindig. Bobo: megszűnt. Cinema: megszűnt. CKM, Playboy: kinőttem, hogy képeket sasoljam és csorgassam a nyálam a p*csákra.

(Már van csajom, akire csorog :) 576 Konzol: Forever! **Jackie**

1 – Amit a LEGJOBBAN szeretek az 576 Konzolban: uff... nehezebb mint gondoltam, rengeteg holtversenyes „versenyzőt" mondanék, de hát a kérdés a „leg" volt. De asszem' ki is jövök belőle egy összegzéssel. Szal, amit a legjobban szeretek: az egyénisége. Hogy nincs még egy 576 Konzol. Hogy tudom mire számítok, mikor megveszem, és mégis képes meglepni. A cikkek stílusa, a képek, a témák, a bevezető, a Csevegő, stb. Így tudom a legjobban megfogalmazni.

2 – Amit a LEGJOBBAN nem szeretek az 576 Konzolban: változó. Jelenleg? Talán a Cool-Túra rovat. Félreértés ne essék nincs bajom a ráccal, sőt, néha egyet is értek vele, ugyanakkor, mikor két mondatos vitriolos szösszenetben kvázi rejtve húz le valamit, ami esetleg nekem bejön, akkor azt nem túl jó érzés olvasni. De ezzel gondolom mindenki így van, hisz ízlések és pofonok, kinek miért tetszik valami, és kinek miért nem. Ugyanakkor ki kell egészítsem magamat. Szollár Gergő stílusa, mint olyan, szintén a lap egyediségét adja, és így paradox módon ugyanúgy az egyik legjobb dolog is a lapban, hiányozna belőle. **MoombaSP**

Általában jól pontoztok (inkább mindig), tehát ami játék jó pontszámokat kapott, én is jól szórakozok vele. Meg lehet bízni bennetek. Valamit ami rongy progi, nem magasztaljátok az égig, csak mert az üzleteitekben lehet kapni. Más lehet, nem hagyná ki marketing szempontból, ugye... Fontosak vagyunk nektek.

Ami nem tetszik: a legutóbbi címlap valahogy nem jött be. Negatív dolgokat nem tudnék sorolni, én elégedett vagyok az újsággal és az egész stábbal. Talán egy kicsit Te is többet tesztelhetnél. **Steve Y**

A következő dolgokat szeretem a legjobban a lapban: a közvetlen stílus, a lap hangulata, és a hozzáállásotok; azaz hogy igyekeztek maximálisan beleásni magatokat azokba a dolgokba amit elkezdtek (pl.: játék-történelem, a konzolok leírása, hónap témája, végigjátszások, E3 beszámolók és nem utolsósorban a játéktesztek).

Ami nem tetszik (igaz ezeket a dolgokat az előbbiek bőségesen ellensúlyozzák): a játékoknak kiosztott oldalak nem mindig állnak egyensúlyban a valós érdemeikkel, vagy több; vagy kevesebb oldalt kapnak a kelleténél, így mások – amik esetleg jobban megérdemelnék – elől veszik el a helyett. A következő gondom az, hogy az utóbbi időben nem nagyon tesztek be olyan címeket, amik a nem mainstream játékosokhoz szólnak. Aztán itt van a Cool-Túra rovat is: az a problémám vele, hogy (főleg a zenék és a filmek vonalán) olyan dolgokat mutattok be benne, amik bármely más magazin ajánlójában is szerepelnek, és amúgy sem sok közük van a játékokhoz. Amúgy Szollár Gergő stílusa isteni, meg a hozzáértése is, de ezeket a dolgokat hanyagolnia kellene, és vissza kellene fordulnia a régi Cool-Túrák által kijelölt irányvonalra. Végül az utolsó – bár ez tudom, hogy nem a ti hibátok, de úgy érzem nem mehetek el mellette szó nélkül – az újsághoz használt festék nem megfelelő minősége: fog, mállik. **Gabe**

Legjobban: elsőször is kezdeném azzal, hogy amikor elsőször került a kezembe az újság úgy jó pár évvel ezelőtt, az első pillanattól kezdve megtetszett az írásotok! Miért? Talán azért, mert olyan családiasan, illetve barátságosan írtok, de ez tényleg így van! Azótta már több ilyen konzolokkal kapcsolatos folyóiratot olvastam, de egyik sem nyerte el a tetszésemet, mindegyik túlságosan is komoly hangulat menetű volt! Amik még nagyon bejövősek, azok a TE beszólásaid, ami egy külön értékelő! Régebben, kezdő konzolos koromban nem nagyon tetszett, sőt egyenesen utáltalak, de rá kellett jönnöm, hogy előítéletes voltam veled szemben. Egyszóval a hangulat az, ami 'sztem eladja az 576 Konzolt és ez mind a TI érdemetek, nem a játék fejlesztőké!

Legkevésbé: talán csak az, amit a Cseviben olvastam néha, hogy kis óvodás szintű gyerkőcök lázadoznak, meg konzolháborúznak, miközben máshol meg keményen pörög a nagyon durva Élet! Bántó, sőt néha undorító, amit művelnek ezek a srácok. **DZSH**

„Mit szeretsz a 576 Konzolban?" – érdekes kérdés. Miután elolvastam, egyből a barátnőm „hülye" kérdése jutott az eszembe. (Miért szeretsz? De most komolyan... magyarázd meg!) Istenem, csak fogom a fejem, nem tudok neki mit mondani, közönséges meg nem akarok lenni, hogy a szemed színe miatt, szép a hajad, kedves a hangod... blablabla, mert az az igazság, hogy nem tudom neki megmagyarázni, hogy miért is szeretem igazából... egyszerűen szeretem és kész, és ez jó, mert nem tudom megmagyarázni, ott van mellettem és boldog vagyok minden kis hülyeségével egybe vetve... és valamilyen szinten ezt érzem az újsággal kapcsolatban, nehéz elmondani, hogy miért is szeretem, egyszerűen csak várom az adott hónapban hogy megjelenjen... hogy megvegyem és a roppant izgalmas órákon elolvassam... nehéz megmagyarázni... csak szeretem, hogy a kezemben van és olvashatom... ne is próbáld megmagyarázni, mert így van varázsa, mint a barátnőknek! És ugye közönséges meg nem akarok lenni...

Dzsupin Gábor

Az asszonyok és a gyerekek összevesztek a bogyószedésen, sivalkodásuk a folyótól egészen a barlangig hallatszik. Az egyik tábor a kis kéket gyűjtené, mert az olyan jó savanyú, a többiek a nagyobb piros miatt ágálnak, mert az annyira édes. Páran nem értik, miért kell egyáltalán bogyókat szedni, hisz úgyis húsból lakik jól a törzs minden este. Zolee megkér, hogy menjek le hozzájuk és mondjam el nekik, hogy a savanyú bogyó, az édes bogyó, a hús is ugyanolyan fontos a törzs túlélésének szempontjából. **Martin**

Lemegyek, elmondom. Megnyugszanak, és teszik tovább a dolguk.

A Csevegő Művek felvételt hirdet. Ha gyárunkban akarsz dolgozni, látogasd rendszeresen a www.576.hu fórumát, ahol az „576 Konzol" résznél minden hónapban megtalálod aktuális témánkat. Aztán ha gondolod, szólj hozzá.



CONGO BONGO. 1983. SEGA



TELEFONOS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

06 70 365 0385

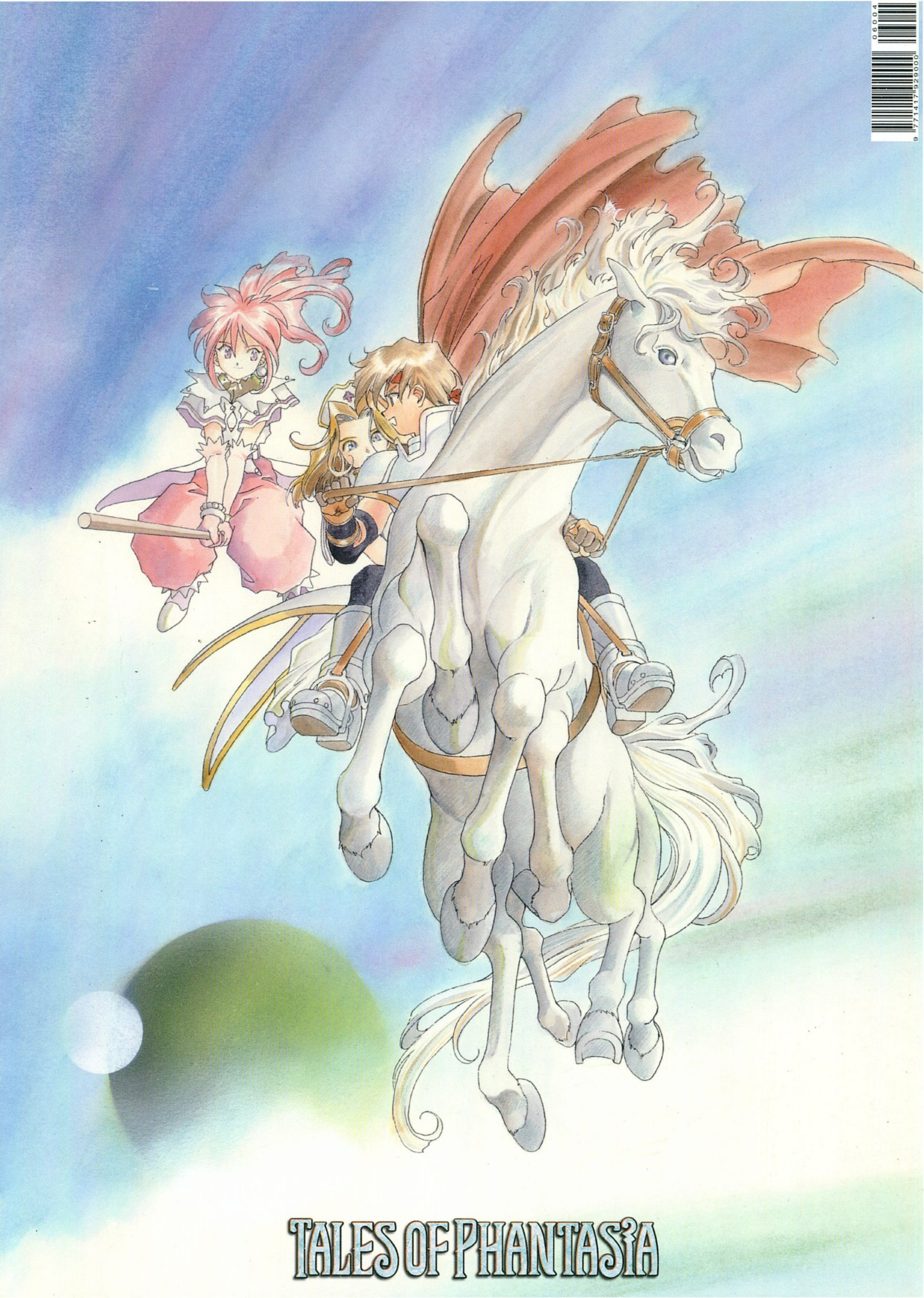
PS2		
BLACK	14599	kapható!
24 **magyar feliratos**	15999	kapható!
American Chopper	7999	kapható!
Big Game Hunter 2005	7999	kapható!
Cabela's Dangerous Hunts	7999	kapható!
Commandos Strike Force	14399	hívj!
Driver: Parallel Lines	12999	kapható!
Fifa Street 2	14599	kapható!
Fight Night Round 3	14599	kapható!
Ghost Recon Advanced Warfighter	14999	március 31.
Grand Theft Auto: San Andreas	9499	kapható!
Ice Age 2 Meltdown	11999	kapható!
ICO **újra**	8499	kapható!
Midnight Club 3 Remix	6999	kapható!
Prince of Persia Two Thrones	14999	kapható!
Sega Classic Collection	8499	kapható!
Shadow the Hedgehog	8499	kapható!
Silent Hill Coll. (2,3,4 részek egyben!)	14999	április vége
Singstar Rock / + mikrofon	7999/15999	április köz.
Socom III.	13499	április köz.
Sonic Gems collection	8499	kapható!
The Godfather - Gyűjtői változat -FÉM	15989	korlát. pld.
Tomb Raider Legends	15999	április köz.
Gamecube		
Batman Begins	3499	akciós
Fifa 06	14599	kapható!
Fifa Street 2	14599	kapható!
Fight Night Round 2	3499	akciós
Fire Emblem	15999	kapható!
Harry Potter and the Chambers of S.	3499	akciós
Killler 7	3499	akciós
Mario Party 7+ Mikrofon	15999	hívj!
NHL 2005	3499	akciós
Odama + Mikrofon	15999	hívj!
The Urbz	3499	akciós
TimeSplitters 3	3499	akciós
Gamecube gép + 4 játék	29999	akciós
PSP		
50 Cent Bulletproof	14399	hívj!
Ape Academy	13499	kapható!
Ape Escape (platform)	13499	május 10.
Burnout Legends	11699	kapható!
Coded Arms	13999	kapható!
Daxter	13499	április köz.
Death Junior	13999	kapható!
Fifa 06	11699	kapható!
Fifa Street 2	11699	kapható!
Fifa World Cup	11699	hívj!
Fight Night Round 3	11699	kapható!
Football Manager Handheld	13999	hívj!
Frogger Helmet Chaos	13999	kapható!
Key of Heaven	13499	március 24.
King Kong	13999	kapható!
Lemmings	13499	kapható!
Lord of the Ring : Tactics	11699	kapható!
Prince of Persia Two Thrones	13999	kapható!
Pro Evolution Soccer 5	13999	kapható!
Silent Hill Experience (SH-es extrák)	3999	április vége
Socom Fireteam Bravo	13499	április köz.
Splinter Cell : Essential	13999	április eleje
Star Wars Battlefront II	15999	kapható!
Tales of Eternia	13999	kapható!
Green Day Koncert *Zenei*	4499	kapható!
Red Hot Chilli Peppers koncert *Zenei*	4499	kapható!
Nintendo DS + GBA		
Advance Wars Dual Strike	11990	kapható!
Donkey kong 3/GBA	12990	kapható!
Fifa 06	11990	kapható!
Harry Potter and Goblet of Fire	11990	kapható!
Harry Potter and Goblet of Fire/GBA	11990	kapható!
Mario Kart DS	11990	kapható!
Marvel Nemesis: Rise of the...	11990	kapható!
Need For Speed: Most W. /GBA is!	11990	kapható!
Nintendogs! 3 különböző játék!	11990	kapható!
Pokémon Dash	8490	akció!
Pokémon Emerald Version ÚJ!/GBA	13990	kapható!
Ridge Racer	10990	kapható!
Samurai Jack /GBA	9990	kapható!
The Sims 2	11990	kapható!
Tiger Woods	11990	kapható!
Urbz	11990	kapható!
Wario Ware Touched	8490	akció!
Yoshis Touch'n Go	11990	kapható!
GBA Micro Gép + Samurai Jack	29999	akció!

PS2 Platinum és akciós		
Fifa 2005 Platinum	6299	kapható!
Age of Empires II	6299	kapható!
Brothers in Arms Road to Hill 30 Platinum	6999	kapható!
Burnout 3 Platinum	6299	kapható!
F1 2005	5799	kapható!
Fifa Street Platinum	6299	kapható!
God of War	5799	kapható!
Grand Theft Auto San Andreas	8999	kapható!
Jak 3	5799	kapható!
Killzone	5799	kapható!
Lord of the Ring The Third Age	6299	kapható!
Metal Gear Solid 2: Son of Liberty	6499	kapható!
Moto GP 4	5799	kapható!
Need for Speed Underground 2 Platinum	6299	kapható!
Prince of Persia 2	7499	kapható!
Pro Evolution Soccer 4	7999	kapható!
Ratchet & Clank 3	5799	kapható!
Resident Evil Outbreak	6299	kapható!
Silent Hill 3	5999	kapható!
Smash Court Tennis 2	5799	kapható!
Socom II.	5799	kapható!
Tekken 5	5799	kapható!
The Getaway Black Monday	5799	kapható!
XBOX		
Fifa 2005 Classic	6299	kapható!
Big Game Hunter 2005	7999	kapható!
Burnout 3 Classic	6299	kapható!
Burnout Revenge	14599	kapható!
Cabela's Dangerous Hunts	7999	kapható!
Counter Strike	8599	kapható!
Fifa Street 2	14599	kapható!
Fight Night Round 3	14599	kapható!
Max Payne 2	4999	kapható!
Project Gotham Racing 2	8599	kapható!
Rapala Pro Fishing	7999	kapható!
Star Wars Knights of the Old Republic	6999	kapható!
The Godfather	14599	kapható!
XBOX 360		
Battlefield Modern Combat	hívj!	hívj!
Elder Scrolls IV Oblivion	hívj!	hívj!
Fifa World Cup	hívj!	hívj!
Fifa 06: Road To Fifa World Cup	16399	kapható!
Ridge Racer 6	16399	kapható!
Double Screen és Gameboy Advance		
Resident Evil Deadly Silence /DS	11999	március 31.
Advance Wars /DS	11999	kapható!
Big Mutha Truckers /DS	9999	kapható!
Cabelas Big Game Hunter 2005 /GBA	6499	kapható!
Catwoman /GBA	3499	kapható!
Ed, Edd n Eddy	6999	kapható!
Ford Racing 3 /DS	9999	kapható!
Ice Age 2 Meltdown /GBA	11999	kapható!
King Kong /DS	11999	kapható!
Mario & Luigi Partners in Time /DS	11999	kapható!
Mario Kart /DS	11999	kapható!
Need For Speed: Most W. /GBA és DS	11699	kapható!
Nintendogs! 3 különböző játék! /DS	11999	kapható!
Pokémon Emerald Version ÚJ! /GBA	13999	kapható!
Pokémon Fire Red + beépített Wireless adapter /GBA	13999	kapható!
Pokémon Leaf Green + beép. Wireless adapter /GBA	13999	kapható!
Prince of Persia Battles /DS	11999	kapható!
Splinter Cell Chaos Theory /DS	12999	kapható!
Star Wars Episode III /DS	12999	kapható!

576 KByte

Teljes választékunkat és előrendelési akcióinkat keresd webáruházunkban!

www.576.hu


TALES OF PHANTASIA